

CD
IZDAJA

APRIL 04/26/1.150 SIT

PCFormat

MULTIMEDIJA >> TEHNOLOGIJA >> IGRE >> INTERNET >> NASVETI >> VSA ZA VAŠ PC

PRVI OPISI

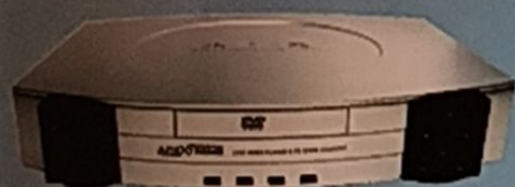


FAR CRY

PLUS Colin McRae Rally 04 >> DVD
predvajalniki >> Battlefield Vietnam

52 SEKUND ZA VDOR V VAŠ PC

Noben računalnik ni varen pred hekerji!



MODULARNI RAČUNALNIKI

SESTAVITE PC PO LASTNIH ŽELJAH

V prihodnosti bomo sestavljali svoje računalnike kot Lego kocke

KAKO...

- >> Izdelajte stopnjo za Unreal
- >> Vohunjenje za sostanovalci
- >> Odklepanje novega Athlona
- >> Navijte svojega GeForce

20
SKENERJEV
SUPERTEST!

PODROBNO RAZISKANO

HOLLYWOOD IN IGRE

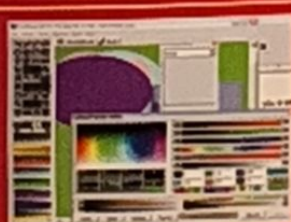
Lekcije, ki so jih razvijalci iger dobili v kinu. In tiste, ki jih niso...

ZA 46.690 SIT CELOTNIH PROGRAMOV



DATA ADVISOR 5

Analizirajte napako zaradi katere je vaš sistem podlegel



PROPIXEL2D SE

Preprost, a hiter in močan program za obdelavo slik



SOLID CONVERTER PDF

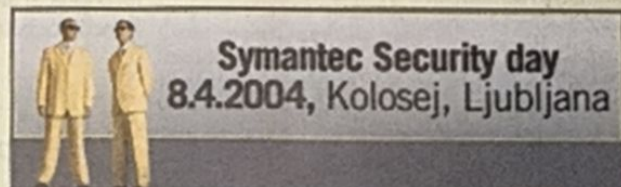
Pretvarjanje datotek PDF v Wordove dokumente

ISSN 1580-8203
APRIL 2004 / 26 / 1150 SIT
9 771580 820005



Več nadzora nad varnostjo podatkov imate, bolj varni ste.

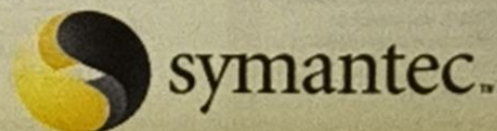
Tako kot postajajo danes grožnje vse bolj zapletene, tako je vedno bolj zapletena tehnologija, ki jih preprečuje. Toda tudi zapletenost nekaj stane- kot na primer čas in denar, potrebna za upravljanje razdrobljenega in porazdeljenega varnostnega aparata, ali pa dejansko tveganje, da bo zaradi nepopolnega nadzora prišlo do pomanjkljive zaščite. Verjamemo, da obstaja boljši pristop k varnosti vaše organizacije: tak, ki omogoča maksimalen nadzor nad varnostjo in ki hkrati minimira zapletenost njenega upravljanja. Symantec™ Enterprise Security združuje zgodnja opozorila na nevarnosti, učinkovito zaščito, natančen odziv in učinkovito upravljanje. Vse to omogoča podjetjem varno, neprekinjeno in uspešno delovanje. Če želite izvedeti več o tem, kako spreminjamo sliko varnosti, obiščite spletno mesto www.symantec.com



Vabimo vas na dogodek **Symantec Security day**.
Informacije in prijava na spletnem mestu www.chs.si



Distribucija za Slovenijo CHS d.o.o.



PCFormat

Stopite v stik ...

info@pcformatslo.net

www.pcformatslo.net

PC Format

Trg revolucije 2

2000 Maribor

Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman

Namestnica urednika Barbara Banović

Urednik diska Nebojša Janković

Oblikovanje in prelom strani

Boštjan Krajnc, Peter Grebenar

Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery,

Tomaž Bartolj, David Bradley, Kieron Gillen,

Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris,

Dan Griliopoulos, Richard Longhurst, Uroš

Majcenovič, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor

Mraz, Andrej Potočnik, Matej Slanič, Marko A.

Štor, Jelena Varda, Ivo Videgar, Luis Villazon

Ilustracije Boštjan Krajnc, Andrew McLaughlin

Lektoriranje Barbara Banović

Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik

VideoToP d.o.o.

Trg revolucije 2

2000 Maribor

Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje

Ivo Videgar

Tel: 02 330 330 8 Fax: 02 330 331 1

E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija

Založnik VideoToP d.o.o.

Tisk Florjančič Tisk d.o.o.

Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja

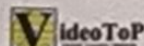
Janja Cebek

PC Format naročnine

Trg revolucije 2, 2000 Maribor

Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1

E-mail: narocnine@pcformatslo.net



VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednosti za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajata tudi reviji FHM in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net in www.fhmslo.net.

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili. Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost sodi revija med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. DDV je vračunan v ceni revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PCFormata, katerih lastnik avtorskih pravic je Future Publishing Limited, UK 2003. Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite <http://www.futurenet.co.uk>.

PCFormat

Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

ALJOŠA HANCMAN UREDNIK



Ležal sem v pretočni kadi. (Si lahko zamislite prijetnejši začetek uvodnika od tega?) Ena noga mi je počivala na mehki brisači na robu, druga pa se je neuvidevno do prve predajala blagodejnim mehurčkom, ki so skakali eden čez drugega in zraven prav veselo brbotali. Večjemu delu preostalega trupa je bila igra mehurčkov dovolj všeč, da se je odločil stvar pogledati iz neposredne bližine, posledica česar je bila zadovoljno drgetanje v hrbtenici. Iz leve mi je leno visel roman *Bratje Karamazovi*, medtem ko so se prsti desnice poigravali z daljinskim krmilnikom na steni visečega plazmatskega televizorja. No, če sem boleče realen, mehurčkov v moji pretočni kadi (jacuzziu, po "neslovensko" a neskončno bolj razumljivo) ni bilo. Torej tehnično gledano tega ne bi mogel imenovati pretočna kad, ampak zgolj kad. Tudi telo mi ni drgetalo od užitka, ampak od mraza – v vodi sem namreč zadremal in se je že pošteno shladila. In če je kar koli viselo od koder koli, to ni bil roman iz roke, temveč zgolj smrkelj iz nosu. Nekje na tej točki mi je z dna možganov priplezal glas napovedovalca poročil na radijskem sprejemniku (ki očitno ni bil niti najmanj plazmatski), ki je naznanil dogodke 23. marca. Tisto, kar me je vrglo iz kadi kot vrže kruh iz opekača, ni bil nov teroristični napad v Iraku, ampak sam datum. Vraga, jutri gremo v tisk, jaz pa še nisem napisal uvodnika in bralcem osebno naznanil, da bodo v novem PCFormatu sicer prikrajšani za obljubljeno primerno novih tehnologij na področju grafičnih kartic (krivi so pri nVidii in ATI-ju, ker so prestavili izid svojih izdelkov), zato pa bodo poleg fantastično polne revije dobili še brezplačno in na vso moč uporabno prilogo. In potem sem sedel za računalnik in to storil.

hancman@videotop.si

V TEJ PREPOLNI ŠTEVILKI...

FAR CRY

Za vas smo pripravili opise najnovejših iger, kot so Far Cry, Battlefield Vietnam in Colin McRae Rally 04.
STR 74

POZOR, HEKERJI!

Zaščitite se ali postanite žrtev
STR 25

RAČUNALNIKI PO DELIH

Kako bomo sestavljali računalnike v prihodnosti?
STR 36



NAROČITE SE!

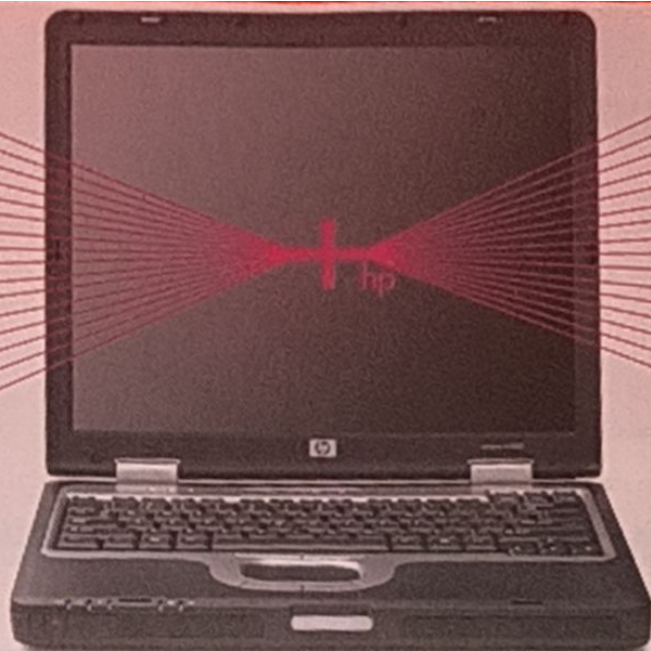
Prihranite 2.500 SIT na letni zalogi PCFormata.
(str.88)

SUPERTEST SKENERJEV

Preizkusili smo 20 skenerjev in določili zmagovalce.
STR 58

IGRE IN FILMI

Raziskali smo povezave med hollywoodskimi filmi in igrami.
STR 20



Neznosna lahkost mobilnosti

Ne zamudite izjemne ponudbe lahkega prenosnega računalnika HP Compaq Business Notebook nx5000 z mobilno tehnologijo Intel® Centrino™!
To bo pametna investicija v produktivnost vašega podjetja, saj boste po prijazni ceni prišli do mobilne tehnologije, ki si jo lahko privoščijo samo največji.

HP priporoča Microsoft® Windows® XP Professional za podjetja.



HP COMPAQ BUSINESS NOTEBOOK nx7010

Intel® Centrino™ mobilna tehnologija
Intel® Pentium® M Procesor 1,50 GHz
Prednaložen Microsoft® Windows® XP Pro SLO
Pomnilnik 512 MB 266 MHz DDR razširljiv do 2 GB Max.
Trdi disk 40 GB 4200 rpm
DVD/CD RW combo
Grafična kartica ATI Mobility Radeon 9200,
64 bit 64 MB VRAM
Zaslon TFT 15,4" widescreen WSXGA+, 1680 x 1050
Integriran 56K v.92 modem in 10/100 mrežni vmesnik
Integrirana zvočna kartica z zvočnikom JBL Pro
8-cell Lithium-Ion baterija
Integriran Bluetooth
Integriran 802.11b wireless Lan
Čitalec Secure Digital (SD) kartic
Vmesniki: 3x USB 2.0, 1x IEEE1394 Firewire, 1x paralelni, VGA,
Infrared, S-Video TV-out, Port Replicator, 1 x PC Card Type II
Dimenzije: 25,4 x 35,56 x 3,45 cm,
Teža 2,9 kg
Garancija 1 leto

cena: 377.967,00 SIT

(cena z DDV: 453.561,00 SIT)



HP COMPAQ BUSINESS NOTEBOOK nx9010

Mobile Intel® Pentium® 4 Procesor - M 2.80 GHz
Prednaložen Microsoft® Windows® XP Pro SLO
Pomnilnik 256 MB DDR 266 MHz
razširljiv do 1024 MB (1 slot prost)
40.0 GB SMART ATA HDD
DVD/CD-RW pogon combo vgrajen
Disketna enota 1,44 MB vgrajena
Grafična kartica ATI Mobility Radeon IGP AGP
4x 16 MB do 64 MB "shared"
Zaslon 15,1" TFT XGA 1024 x 768
Integriran Mini PCI 56K v.92 modem in
10/100 mrežni vmesnik
Integriran zvočni vmesnik in dva zvočnika
Baterija 8-cell Lithium-Ion
Vmesniki: 3x USB 2.0, 1x paralelni, PS/2, VGA,
2x Audio, Infrared,
S-Video TV-out, Port Replicator, Firewire 1394,
1 x PC Card Type II
Dimenzije: 4,9 x 32,92 x 27,23 cm
Teža: 3,5 kg
Garancija 1 leto

cena: 293.975,00 SIT

(cena z DDV: 352.769,00 SIT)



HP COMPAQ BUSINESS NOTEBOOK nx5000

Intel® Centrino™ mobilna tehnologija
Intel® Pentium® M Procesor 1,50 GHz
Prednaložen Microsoft® Windows® XP Pro SLO
Pomnilnik 512 MB 266 MHz DDR razširljiv do 2GB Max.
Trdi disk 40 GB 4200 rpm
DVD/CD RW combo "multibay"
Integriran grafični vmesnik Intel Extreme 2 do 64 Mb pomnilnika "shared"
Zaslon 15,1" TFT XGA 1024 x 768
Integriran 56K v.92 modem in 10/100 mrežni vmesnik
Integrirana zvočna kartica z zvočnikom JBL Pro
6-cell Lithium-Ion baterija
Integriran Bluetooth
Integriran 802.11b wireless Lan
Čitalec Secure Digital (SD) kartic
Vmesniki: 2x USB 2.0, 1x IEEE1394 Firewire, 1x paralelni, 1x serijski, VGA,
Infrared, S-Video TV-out, docking, 2 x PC Card Type II
Dimenzije: 27,5 x 32,6 x 3,67 cm
Teža 2,6 kg
Garancija 1 leto

cena: 349.970,00 SIT

(cena z DDV: 419.964,00 SIT)



Več informacij o prodajnih partnerjih in ostalih modelih v akciji dobite na
www.hp.com/si/psg ali na brezplačni telefonski številki: **080 17 30**

© 2004 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, in Pentium III Xeon logotipi so blagovne znamke ali registrirane blagovne znamke v lasti družbe Intel ali njenih podružnic v ZDA in ostalih državah. Slike so simbolične. Ponudba velja do razprodaje zaloga. Cene so priporočene. Za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo. Hewlett-Packard d.o.o., Tivolska 48, 1000 Ljubljana.



Obrnite...

Novice/Testi/Igre/Nasveti...

V tej številki...

52 SEKUND ZA VDOR

Če mislite, da je za varnost vašega PC-ja odgovoren nekdo drug, se pošteno motite. Preberite, kako se zaščititi.

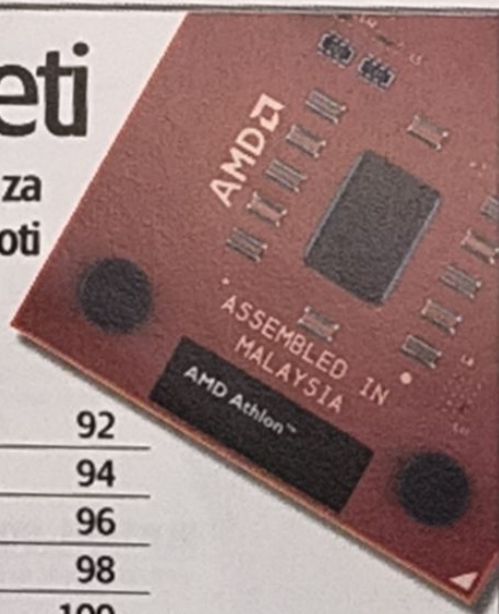
STRAN
26



Koristni nasveti

Naredite nekaj zabavnega zase in za svoj računalnik. Ko se vas enkrat loti pomladanska zaljubljenost, bo za resno delo prepozno.

Spremenite svoj meni Start v nekaj lepega	92
Pripravite procesor Athlon na navijanje	94
Pospešite grafično kartico GeForce	96
Vladajte v Unreal Tournament 2003	98
Brez težav zamenjajte osnovno ploščo	100
Dostopajte do svojega namizja preko spleta	102
Vohunite za svojimi sostanovalci	104
Kako izkoristiti pameten mobilni telefon	106
Ne verjamete, da Mraz vse ve? Zdaj boste.	108



FAR CRY, DVOSTRANSKI OPIS

Preberite, zakaj je to nova prelomnica v svetu iger.

STRAN **74**

HOLLYWOOD IN IGRE

Igre si marsikaj sposodijo pri filmih. Velja tudi obratno?

STRAN **20**



STRAN 42

DVD KOTIČEK

Freddy in Jason se srečata iz oči v oči. Preberite opise najnovejših DVD filmov.



STRAN 56

KAKO UBITI USB POMNILNIŠKI KLJUČ

Pretepali smo jih s palicami za golf, jih oprali v pralnem stroju in z njimi nahranili podgane.



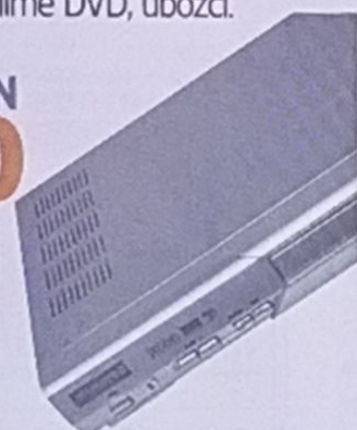
STRAN 78

BATTLEFIELD VIETNAM
Opis ene najbolj dodelanih vojaških iger zadnjega časa. Je boljša od svoje predhodnice?

DVD PREDVAJALNIKI

Na vašo željo smo cel mesec gledali filme DVD, ubožci.

STRAN
40



IZDELAVA STOPNJE ZA UT2003

Morda se v vas skriva genialni oblikovalec stopenj za igre.

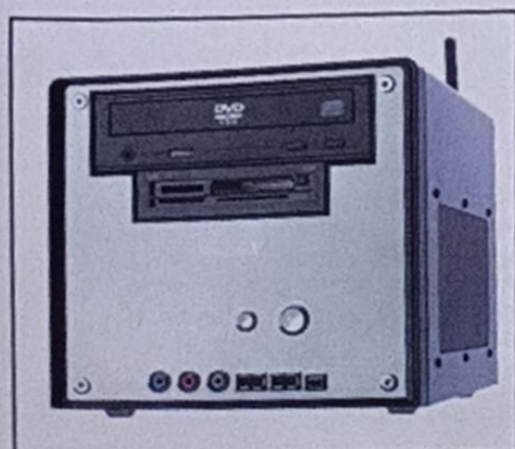
STRAN
84



VEDNO PRVI ZA IGRE

OPISI IN NAPOVEDI IGER

Novice iz sveta iger	68	Etherlords II	83
Napoved Hitman: Contracts	70	Opisi cenejših iger	83
Napoved TOCA: Race Driver 2	71	Izdelava stopenj v UT2003	84
Napoved Splinter Cell: Pandora Tomorrow	72		
Far Cry	74		
IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles Ace	76		
Black Hawk Down: Team Sabre	76		
Joan of Arc	77		
Victoria	81		
Sonic Adventure DX Director's Cut	82		



PCF Hub

Kmalu se bodo osebni računalniki kupovali po ločenih komponentah. Preberite 4-stransko razmišljanje o sestavljanju PC-jev v prihodnosti.

STRAN **36**

Preizkušena oprema

Strojna in programska oprema, ki je ta mesec preživljala našo testno torturo.

STROJNA OPREMA

Primerjalni test brezžičnih mišk	46
Notesnik Acer Ferrari 3000	48
Mobilni telefon Motorola MPX200	49
MP3 predvajalnik BenQ Joybee	49
Ventilatorji Enermax UC-xFAB	49
Hladilnik za HD IcyBox	49
Grafična kartica Radeon 9800 SE	50
Fotoaparati Sony Cybershot DCS-T1	50
Volan Enzo Ferrari FF Wheel	51
Napajalnik Zalman ZM 400B-APS	51
Konzola Namco 5-in-1 Arcade Classic	52
Hladilni sistem Sunbeam Overclock Cooler Kit	52
Ohišje Enermax CS-800TA	53
Monitor BenQ FP767 V2	53
Zvočniki US-Blaster MM2000	53
Predvajalnik MP3 Sweex Vogue	53

PROGRAMSKA OPREMA

Corel Painter 8	54
Before You Know It	54
Project Dogwaffle 2	54

NAROČITE

SE (str. 88)

Prihranite denar
na letni zalogi
PCF

Kaj je na vašem disku?

Za informacije o vsebini vašega CD ali DVD ploščka, obrnite na stran 15.

Naelektreno

Novice/Testi/Igre/Nasveti...

>> MOBILNA GRAFIKA

ATI in nVidia se premikata

Prvi val mobilnih grafičnih čipov s podporo za DirectX 9 je dal bolj uborne rezultate. Ali bo ATI-ju in nVidii v drugo uspelo?

Mobilno igranje: zadnji mejnik za industrijo 3D grafičnih pospeševalnikov. Trenutne grafične kartice za namizne računalnike zmorejo obračunati z najnovejšimi DX9 igrami, zmogljivejši grafični čipi pa so že praktično na trgu, ATI in nVidia pa s svojimi čipi v notesnikih ne kažejo večjega napredka. Na hitro rastočem trgu notesnikov, ko se proizvajalci na vse kriplje trudijo iztisniti še zadnjo kapljico zmogljivosti, bi vsekakor pričakovali več – in prav tega bomo očitno deležni.

Prinašamo vam torej novice o najnovejših 3D čipih za mobilne naprave iz logov 400-kilogramске gorile, nVidiin GeForce FX Go 5700. Na kratko, gre za "najzmogljivejši mobilni grafični čip na trgu". Vsaj tako trdi Rob Csongor, capo



FX 5700 je navdušil v namizni izvedbi – kako mu bo uspelo v notesnikih?

di banda pri nVidiinem oddelku za mobilne grafične čipe. Seveda zna Csongorjev tekmeč pri ATI-ju, Chris Hook, tudi kaj povedati na to temo. Če smo natančni, je povedal naslednje: "Novi Mobility Radeon 9700 v vseh pogledih prekaša konkurenco". A-ha!

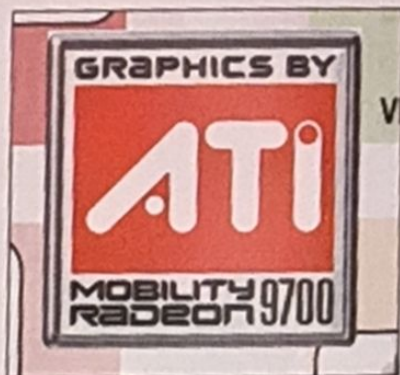
Skoraj novo

Če je zgoraj povedano torej vsebina prenaplavljenih naslovov novic ob izdaji novih čipov dveh gigantov na tem področju, kakšna so torej dejstva? Prvo dejstvo je, da niti eden od čipov v osnovi ni nov, v bistvu gre za predelavo obstoječih nVidiinih in ATI-jevih čipov srednjega razreda za mobilne platforme. A to še vedno ne pomeni, da gre za čipe za namizne računalnike, zamaskirane v mobilne izdelke. Pri ATI-ju in nVidii so vanje vdelali lastnosti, značilne za čipe za mobilne naprave, kot je integrirana podpora za digitalne zaslone, ki pri namiznih izvedbah ni izkoriščena.

Nekoliko zavajajoče poimenovani Mobility Radeon 9700 pa ni ATI-jev zmagovalni čip R300 (Radeon 9700), zadegan v mobilni računalnik. V bistvu gre za najnovejšo revizijo serije 9600, s

kodnim imenom RV360, tako da bi bilo bolje, ko bi ga poimenovali Mobility Radeon 9600 XT. Mobility Radeon 9700 ponuja iste DX9 dobrote, podporo za kodiranje in dekodiranje videa in visoko definicijski TV izhod, kot Radeon 9600 XT, tem lastnostim pa so pridružene še tiste, lastne čipom za mobilne naprave. Seveda je vse omenjeno že na voljo v ATI-jevih naborih Mobility Radeon 9600. Čemu torej tak pomp? Na kratko: zaradi frekvence. ATI pravi, da je nov čip zgrajen po posebni proizvodni tehnologiji, ki omogoča nizko porabo energije in hladnejše delovanje, kar pomeni, da bi naj omogočala najvišje frekvence mobilnih čipov do sedaj. Če bo ATI izpolnil svoje obljube o frekvenci jedra do 450MHz, bo Mobility 9700 hitrejši od namiznega Radeona 9600 Pro.

Zveni impresivno, kajne? Pa bo nVidiin nov mobilni čip zato lahko le žrli prah za podečimi se ATI-jevimi senčniki? V primerjavi z obstoječim čipom GeForce FX Go 5600 je videti, da je FX 5700 Go vsaj bolj prenovljen čip, saj je Mobility 9700 le navita različica prejšnjega modela. Kot njegov namizni brat ima tudi FX Go 5700 sedaj tri enote za



Ne, to ni pravi 9700, bi pa moral biti hitrejši od čipa Mobility 9600.

obdelavo verteksov, medtem ko je imel FX 5600 samo eno, poleg tega pa se ponaša še s tehnologijo Ultrashadow, nadgrajeno podporo za mehčanje in izboljšan pogon za obdelavo 2D videa, zaradi česar je kvaliteta izhodnega videa višja, prav tako pa olajšuje delo procesorja pri dekodiranju visokoločljivostnega videa. Kar zadeva frekvenco, se je FX Go 5700 ustavil pri 350MHz in s tem predal ATI-ju žezlo na tem področju. Ker se pa nVidia brez boja ne bo predala, pa bodo predstavili še čip FX Go 5700 Ultra, ki pa bo zmogel frekvenco, da, prav ste uganili, 450MHz. Ko je govora o frekvenci pomnilnika, se nVidia

>> MOBILNI SPOMINKI

Kratka zgodovina 3D grafičnih čipov za notesnike.

ATI RAGE MOBILITY M4

1999

Svoje dni je bil ta čip prav impresiven in je na notesnike prinesel možnost igranja 3D iger. Vključene so bile napredne možnosti, na primer 32Mb lastnega pomnilnika VRAM in poln nabor funkcij namiznih čipov, vključno s podporo za več monitorjev. Half-Life pri 1.024 x 768? Seveda.



NVIDIA GEFORCE 2 GO

2000

Ne najbolje prikrit čip GeForce 2MX, a z odličnimi specifikacijami, vključno s strojnimi T&L in pomnilnikom DDR VRAM ter odličnimi rezultati testov so pomenili, da je šlo za prvi pravi mobilni nabor. Škoda le, da je bolj hroščat kot DVD izdaja Starship Troopers.



MOBILITY RADEON 7500

2001

ATI-jev odgovor je prinesel ogromen zmogljivostni preskok – bil je skoraj dvakrat hitrejši od GeForce 2 Go. Šlo je za prvi nabor, zasnovan posebej za mobilne računalnike, ki se je lahko skorajda kosil s čipi za namizne računalnike.



ATI je prepričan, da bo Mobility Radeon 9700 zmagovalac. Gre za trenutno najhitrejši grafični čip za mobilne računalnike.



MI PRAVIMO...

Če potrebujete dokaz, da je igranje na notesnikih postalo realnost, še posebej na račun prihajajočih čipov. Izdajanje prehodnih grafičnih čipov za namizne računalnike je postalo stalna praksa, tokrat pa se je prvič zgodilo, da sta ATI in nVidia začutila potrebo, da navijeta svoje najboljše čipe za mobilne računalnike, kar kaže na novo hitrostno tekmo med obema. Še bo vroče.

KAJ PRAVITE VI?

Odpravite se na www.pcformat.slo.net/forum in povejte svoje mnenje

Ali pač? nVidia GeForce FX Go 5700 bi naj tudi tekel pri 450MHz. No, vsaj teoretično.

obljubljeni frekvencami. Grafična kartica v notesniku se seveda močno razlikuje od namizne različice, ne ATI ne nVidia pa nimata nikakršnega nadzora nad oblikovanjem in posledično odvajanjem toplote v notesnikih, v katere so njihovi čipi vgrajeni.

Zaenkrat je videti, da ima ATI prednost, predvsem na račun tega, da nVidia ni uspelo implementirati nizke porabe in manjšega segrevanja v serijo FX5700, nekoliko višja frekvenca čipa Mobility 9600 v primerjavi z obstoječimi čipi FX Go 5600 pa to prednost še dodatno utrjuje. Kar lahko nVidia dodatno zavira, pa je napoved, da bo GeForce FX Go 5700 Ultra na voljo samo za velike notesnike in ne tudi za klasične, 15-palčne modele, saj ATI ne predvideva tovrstnih omejitev. Je pa res, da ne moremo natančno soditi, dokler ne bomo na prodajnih policah dočakali sistemov z vgrajenimi novimi grafičnimi čipi.

PCF

Vročna akcija

Torej sta grafična procesorja izenačena, kar zadeva igranje popularnih iger na notesnikih, kajne? Ni nujno, saj bo v tej tekmi gotovo zmagal tisti, ki bo zmogel ustvariti najhladnejši čip. Temperatura je namreč največji problem pri vgradnji grafičnih procesorjev v notesnike. ATI in nVidia sta se pošteno namučila, da jima je uspelo ustvariti čipe, ki tečejo s solidno frekvenco, saj je čip FX Go 5600 tekel pri ubornih 275MHz, ATI-jeva linija Mobility 9600 pa ni bila nič hitrejša. Vprašanje je torej, če bo obema podjetjema uspelo izdati čipe, ki bodo tekli z

MOBILITY RADEON 9000

2002
Še en velik preskok iz ATI-ja, zahvaljujoč polni strojni podpori za DirectX 8.1. Celo John Carmack, avtor *Dooma III* je bil čisto navdušen nad podporo senčenju na notesnikih. V bistvu pa je šlo le za hitrejši čip 7500.



GEFORCE 4 4200 GO

2003
Ta čip so kritizirali, da gre le za malenkostno predelan GeForce 4 Ti, dejstvo pa je, da je šlo le za nVidia odgovor DX8 možnosti, ki jih je ponudil Mobility 9000. Dejstvo pa je, da je 4200 Go odličan čip, ki je bil nepravilno podcenjevan.



Na obzorju

Cel kup najnovejših igrack vam bo kmalu na voljo. Noro.

ViewSonic N2700w LCD TV

Cena še ni znana
www.viewsonic.co.uk

Nad ViewSonicovi najnovejšimi LCD monitorji se že nekaj časa navdušujemo – pa bo najnovejši 27-palčni TFT TV enako kvaliteten? Veseli nas, da bo dovolj velik za dnevno sobo, 25ms odzivni čas pa prav tako ni slab za tako velik izdelek. A kdaj, le kdaj bodo proizvajalci monitorjev končno nehali vgrajevati tako ničeve zvočnike?



Ohišja Lubic

Različno www.lubic.com.tw

No, to pa je pristop k modificiranju ohišij, ki bi ga odobraval še naš oče in dedki. V bistvu gre za Meccano, vanj pa je vgrajen PC – na voljo so različna ohišja, v obliki letal in zgradb. In če pomislimo na Gregorjevo faco, ko je hotel izdelati mehansko žensko, v katero bi lahko vgradil pogon DVD-ROM, smo le še dodatno prepričani v pravilno odločitev eksperimentatorjev pri Lubicu.



CELOVITA VARINOSTNA REŠITEV ZA VAŠE OMREŽJE

Vsi pomembni gradniki varnostnega sistema v eni napravi. Vrhunske zmogljivosti za neverjetno ceno.

Vaše omrežje potrebuje požarno pregrado, arhivirno zaščito, VPN za povezovanje z oddaljenimi poslovalnicami, DDoS za upravljanje s pasovnimi širinami za posamezne tipe aplikacij in uporabnikov ter preverjanje vsebin za manjšo izgubo časa zaradi neželjenega surfanja.

Za vse to ste potrebovali kar nekaj naprav in precej denarja. Odkar vam ponujamo NETWORKS DEFENDER - nič več.

	NETWORKS DEFENDER	SECUREPOINT	COMPLIANCE	COMPLIANCE	COMPLIANCE
POŽARNI ZID	✓	✓	✓	✓	✓
ARHIVIRNO ZAHVAT	✓	✓	✓	✓	✓
DDOS	✓	✓	✓	✓	✓
VPN	✓	✓	✓	✓	✓
SECUREPOINT	✓	✓	✓	✓	✓
COMPLIANCE	✓	✓	✓	✓	✓
SECUREPOINT	✓	✓	✓	✓	✓
COMPLIANCE	✓	✓	✓	✓	✓

POŽARNI ZID
PROTIVIRUSNA ZAŠČITA
VPN
DDOS - AKTIVNO UPRAVLJANJE S PASOVNIMI ŠIRINAMI
SKUPNA INTERNETNA POVEZAVA
MAIL IN WEB STREŽNIK
PROXY
FTP STREŽNIK
PREVERJANJE VSEBIN (CONTENT CHECKING)
PORT FORWARDING
NAT, PAT
VIRTUAL IP ADDRESSES
ANTI SPAM (novost)

UPORABNI SISTEM NETWORKS DEFENDER NISO MEJILI TEŽAV Z VIRUSOM MODOC II

TrendNET d.o.o. Računalniški inženiring
Štefarska cesta 8A 3320 Velenje, Tel: 03/566-30-33, Fax: 03/566-19-70, E-Mail: info@trendnet.si
<http://www.trendnet.si> & <http://www.networksdefender.com>

CELOVITA PONUDBA IP TELEFONSKIH SISTEMOV

Zmanjšajte stroške telefonskega računa in si omislite telefonski sistem podobnosti, s katerim boste v prihodnosti lahko telefonirali zastonj.

IP telefonski sistemi komunicirajo s svetom preko podatkovnega omrežja (Internet) in omogočajo brezplačne klice do uporabnikov, ki so prav tako priključeni preko IP sistema, oziroma po cenah, ki so primerljive lokalnim klicem v državi naslovnika. Celovita ponudba obsega sisteme Cisco in Micronet z množico dodatnih funkcionalnosti.

TrendNET d.o.o. Računalniški inženiring
Štefarska cesta 8A 3320 Velenje, Tel: 03/566-30-33, Fax: 03/566-19-70, E-Mail: info@trendnet.si, <http://www.trendnet.si>

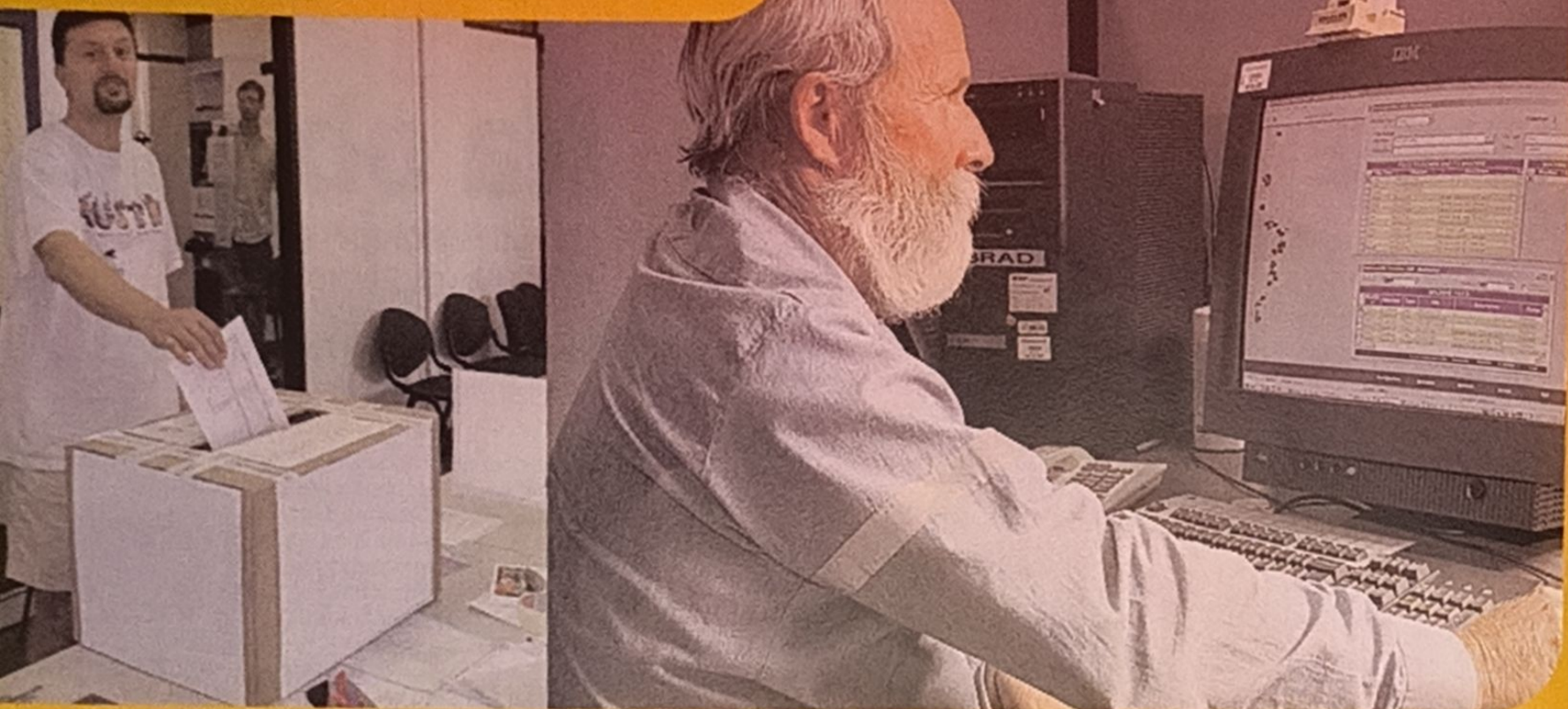
PORTALI ZA TRŽENJE TURISTIČNIH REGIJ IN TURISTIČNE AGENCIJE

Portalni sistem TURIST omogoča združevanje ponudbe turističnih regij in v povezavi s tem promocijo in trženje.

Booking sistem omogoča aktivno sodelovanje in nakup kapacitet ter predstavlja za ponudnika obsemen nosilno aplikacijo za obvladovanje rezervacij.

Portal TURIST lahko po inicialnem polnjenju z lastnimi samsi obvladujete in ažurirate, prav tako pa aktivno povežite posrednika, da se dinamično podatki nenehno posodabljajo.

TrendNET d.o.o. Računalniški inženiring
Štefarska cesta 8A 3320 Velenje, Tel: 03/566-30-33, Fax: 03/566-19-70, E-Mail: info@trendnet.si, <http://www.trendnet.si>



➤ E-volitve

Bežite, e-volitve gredo!

Vse gravitira proti "e" – tudi prihodnost svetovnih politikov...

Najprej je bila e-pošta. Nato smo dobili e-nakupe, e-bančništvo, e-poslovanje, e-seks in še kaj. Danes se vsi vidiki človekovega življenja in celo ustvarjanja selijo na elektronsko področje. Celo e-dohodnino nam je uspelo obuditi v življenje. Naslednji logični korak so torej e-volitve. In prav tukaj se je zalomilo. Pustimo na strani naše politike, ki se ne znajo zediniti niti za to, kaj bi radi za kosilo. Dejstvo je, da obstaja, tako pri nas, kot tudi po svetu, veliko skeptikov, ki jih ideja elektronskega glasovanja ne navdušuje preveč, nekateri pa zganjajo že prave križarske pohode na vse, kar diši po njem.

Grozeča nevarnost

Zagovorniki e-volitev so do danes predstavili ogromno primerov internih volitev v podjetjih in različnih ustanovah, javnomnemijskih raziskav in drugih javnih anket, ki so brez težav potekale preko interneta. Nekoliko pa so pozabili na dejstvo, da takšne raziskave in ankete v bistvu ne vplivajo znatno na dobrobit države, zato tudi ni hujših posledic, če jih kdo priredi svojim potrebam. Vdor v računalniški sistem, ki zbira in obračunava rezultate državnih volitev pa bi lahko imel celo posledice katastrofalnih razsežnosti.

Vdori pa niso edini problem, s katerim se soočajo snovalci programske opreme za e-volitve. Osnovni pogoji, ki morajo biti izpolnjeni za uspešno izvedbo tovrstne oblike volitev, so avtentifikacija, tajnost in potrditev/zavrnitev oddaje glasu. Najprej je

seveda potrebno zagotoviti, da je oseba, ki je glas oddala, resnično tista, ki ji glas pripada, volivcem pa mora biti zagotovljeno, da bo njihov glas prejel legitimni volilni sistem. Tajnost volitev oziroma glasovanja je ena od ustavnih pravic, zato mora biti volivcem zagotovljeno, da nihče ne bo mogel ugotoviti, za koga so oddali svoj glas. Zadnji pogoj za uspešno izvedbo e-volitev pa je ta, da bodo glasovi zagotovljeno oddani in da oddanega glasu ni več mogoče spremeniti. Problem je torej v tem, kako popolnoma zadovoljiti vsem pogojem.

Ena od največjih ovir za izvedbo e-volitev so tudi škodljivi programi, kot so virusi, trojanski konji in določene oblike spywara. Črv MyDoom (katerega uničevalski pohod smo vam predstavili v prejšnji številki PCFormat) je le najnovejši primer zelo razširjene škodljive programske kode, ki namesti trojanskega konja na PC z operacijskim sistemom Windows. Trojanski konji izgledajo kot običajni programi, so pa zmožni izvesti najrazličnejše škodljive operacije, kot so zajemanje pritiskov na tipke, zajemanje zaslona in oddaljen nadzor nad računalnikom. Takšno programsko opremo so odkrili na najrazličnejših računalnikih, od domačih do tistih v šolah, knjižnicah, kibernetičnih kavarnah in drugih javnih ustanovah.

Če takšna programska oprema deluje na računalniku, na katerem volivec dostopa do volilnega sistema, so ogroženi vsi naštetih pogoji. To je mogoče sprejemljivo za elektronsko poslovanje in celo bančni-

štvo, saj je vse transakcije in poslovne dogovore mogoče preklicati, če obstaja sum na prevaro. Pri e-volitvah pa gre za veliko več, kot le za denar – lahko bi rekli, da je oddan glas najbolj dragocena transakcija.

Zaupanje

Trusted Computing Group (TCG), konzorcij, o katerem smo pisali že v prejšnji številki PCFormat, razvija standarde za zaupanja vredne računalniške platforme oziroma okolja, ki bi škodljivim programom oziroma programom, ki jim ni mogoče zaupati, preprečevale delovanje. Ta okolja bodo zasnovana na Microsoftovih modifikacijah jedra Windows in Intelovi tehnologiji LaGrand, ki bi naj izboljšala standardno strojno opremo. Kako bi lahko na sedanji strojni opremi zagotovili vse pogoje za uspešno in pravilno izvedbo e-volitev? Izvedljiva rešitev so pametne kartice. Volivci bi tako pred volitvami prejeli pametne kartice in čitalce, programska oprema za oddajo glasu pa bi se izvedla s same kartice, na kateri bi bile tudi identifikacijske informacije. Nadalje bi bile potrebne posebne aplikacije, ki bi jih uporabniki sneli z interneta, te bi pa nato pregledale uporabnikov računalnik, poiskale morebitne varnostne luknje in škodljive programe ter jih onemogočile. Ena od zanimivih možnosti bi bili tudi posebej prirejeni operacijski sistemi. Uporabniki bi jih sneli in zagnali, sistemi pa bi ustvarili varno programsko okolje, ki bi delovalo popolnoma neodvisno od ostale programske opreme.

Enostavnejša in precej varna alternativa pa bi bile e-volitve na samih voliščih, kjer bi se postavili omrežni sistemi, volivci pa bi namesto na papirju, volili na računalnikih, kar pa seveda negira celoten koncept.

Bomo ali ne?

Trenutni sistemi niso sposobni preprečiti niti piratstva, kaj šele kaj večjega, zato tudi ne ponujajo stopnje varnosti, ki bi bila potrebna za izvedbo e-volitev. Tako vsaj pravijo pametne glave pri Gartnerju in različnih preiskovalnih skupinah. Če boste volili z varnostno spornega računalnika, ki je povezan v varnostno sporno omrežje, bo sporna tudi varnost volitev. Je pa tudi res, da dela na varnosti ogromno organizacij, ki so letos predstavile kar nekaj stabilnih in izjemno varnih sistemov, tako da bo kar nekaj evropskih držav v bližnji prihodnosti že izvedlo elektronske volitve. In prav zato ni razloga, da tudi pri nas ne bi naredili vsega, kar je v naši moči, da bomo stopili v korak z ostalim svetom, saj je nedavna raziskava RIS pokazala, da bi se precejšen delež Slovencev, starih od 18 do 34 let, udeležilo e-volitev, prav tako pa bi lahko pričakovali večjo volilno udeležbo. Počakajmo torej na spremembi, medtem pa se odpravite na naš spletni forum na www.pcformat.si/forum in celemu svetu povejte, kako vi vidite prihodnost volitev.

PCF

>>> PREDVAJALNIKI MP3 MILITANTNI MP3-JI

Kdor poje, zlo ne misli – zamenjajte torej metke za glasbo.



ZA VSE TISTE, KI KALAŠNIKOVE

nosijo vsak dan, postane življenje kmalu monotono: vedno ista ruska zasnova in robato rokovanje. Puška je res učinkovito monitsko orožje, v današnjem, z informacijami prepređenem svetu pa preprosto ni več učinkovita. In zato si lahko sedaj omislite predvajalnik MP3,

ki ga lahko vstavite v nabojnik kalašnikova, predstavilo ga je pa podjetje Audio Books for Free. Po bojiščih se bo mogoče kmalu razlegala glasba Leonarda Cohena.

"To je naš prispevek k miru na svetu," pravi glavni mož pri ABFF, Andrey Kotalkov. "Upamo, da bodo od zdaj naprej militantneži in teroristi svoje puške uporabljali za poslušanje glasbe in avdio knjig." Zveni neverjetno, saj dobro vemo, da so v maskirne barve prebarvani iPodi danes glavna stvar na vsaki fronti. Kaj sploh AK-MP3 ponuja tehnološko osvešče-



nemu uporabniku, razen tega, da ga je mogoče vstaviti v nabojnik najbolj priljubljene puške na svetu? 20Gb prostora, programirljivo strojno-programsko opremo in soliden mehanizem proti tresljajem. Verjetno ni potrebno posebej poudarjati, da se podatki s tem psevdo-militarističnim kosom opreme prenašajo preko vodila USB 2.0, vgrajena akumulatorska baterija pa omogoča 10 ur poslušanja. In to le za 115 tisočakov, naprava pa ima prednaloženih več kot 300 avdio knjig (če niste literarni tip, jo lahko dobite tudi brez njih, in sicer za dobrih 67 tisočakov). Le pazite, da ne boste v boju uporabili napačnega nabojnika, ker lahko stvari hitro postanejo muzikalne. Naslednja postaja: protipehotne digitalne kamere.

www.audiobooksforfree.com



Teta Estera Poročilo izpod Alp

Naša skrivna dopisnica poroča posebej za PCF.

MOJA POŠTA – Pošta Slovenije je 24. marca na novinarski konferenci predstavila sklop novih elektronskih storitev pod skupnim imenom moja.posta.si. Storitve, ki je ena izmed najsodobnejših v Evropi, omogoča spletno sprejemanje in oddajanje dokumentov, kot so računi ali navadna osebna pošta, v elektronski obliki. Uporabniki te storitve bodo imeli na voljo osebni elektronski poštni predal, iz katerega bodo lahko enostavno in varno prejeli ter poslali vse oblike elektronskih dokumentov, hkrati pa bodo lahko vodili arhiv dokumentov, pomembne dokumente pa shranjevali v trezorju. Storitve zagotavlja največjo možno varnost in zaupnost tako osebnih podatkov uporabnika, kot tudi podatkov v elektronskih dokumentih. Če se vam do zdaj še ni uspelo izogniti zopniernu čakanju v vrstah, ne zamudite priložnosti. Več informacij dobite na <http://moja.posta.si/>



TETA ESTERA
info@videotop.si

SEDAJ PA BREBERITE



FHM
Če ste mislili, da se bivši uredniki PCFormata zavlečejo v kot in kolnejo vse revije – pomislite se enkrat. Nikola se je iz ene norišnice preselil v drugo in rezultat njegovega dela so že vidni. Izšla je slovenska verzija največje svetovne revije za moške – FHM (For Him Magazine). Nikola je hardware in igre zamenjal za seksi dekleta, nasvete za boljši seks in šokantne zgodbe. Počastite se torej z izvidom FHM-ja.



DIGITALNA KAMERA
Prva prava slovenska revija za digitalno fotografijo vam v drugi številki prinaša 100 strani popolnega pogleda na fotografijo. Od obširnih testov aktualnih modelov aparatov, do nasvetov za izboljšanje fotografskih tehnik in računalniško obdelavo fotografij, na priloženem disku pa celotne programe in vtičnike.



POPOLNI VODIČ: WINDOWS XP
100 strani nasvetov za Windows XP za računalniške navdušence – od 100 najboljših nasvetov za najbolj priljubljen operacijski sistem ta hip, do obširnih vodičev za pospešitev računalnika, nasvetov za boljši izkoristek sistema in nasvetov za najbolj priljubljene programe, kot so Excel, Internet Explorer in Outlook Express. Zaloge hlapijo, pohitite!



DOMAČI KINO

za ceno že od 249.813 SIT +DDV
(cena z DDV 299.775,00 SIT)

S10 PROJEKTOR

Finančni partner



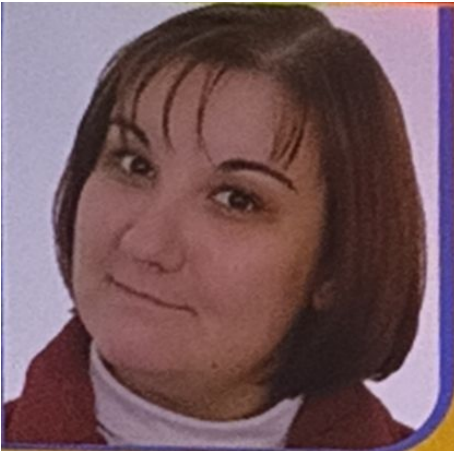
TIFT d.o.o.

Tržaška 118, 1000 Ljubljana

telefon: 01 / 256 15 40, faks: 01/ 257 37 58, e-mail: info@tift.si, internet: <http://www.tift.si>



TOSHIBA



fwd>>fwd>>

Barbara se je cel mesec spraševala, zakaj so moški takšni, kot so.



Prvo vprašanje, ki se mi poroči ob poskusu vpogleda v moško dušo

je, čemu je potrebno čisto vsako stvar naviti do onemoglosti – od procesorjev do vseh ostalih strojev.



In čemu točno morajo biti stvari pretirano hitre? Zakaj je treba v vsakem

trenutku drveti, kot da te hudič lovi? In potem čudno gledate, ko tarnamo, da nas ne opazite.



In potem se mi posveti – če je bog najprej ustvaril moškega, smo imele ženske še nekaj ljubega miru za po-

šten evolucijski razvoj. Vas je ustvaril v enem dnevu – in točno tako izgledate!

Šokantna prihodnost **KRISTALNA KROGLA**

>>BREŽIČNI INTERNET

WI-FI V KAMBODŽI

Ni telefonov, ni elektrike: ni interneta?

Ena od najnovejših in potvalnih uporab tehnoloških inovacij je plod dobrodelnega delovanja organizacije American Assistance for Cambodia in dobrodušnih dečkov iz First Mile Solutions, saj nameravajo 13 podeželskih kambojskih šol povezati na internet. Izbrana metoda sicer ne bo omogočala hitrega brskanja, je pa zanimiv korak v pravo smer. Motocikli, opremljeni z opremo za brezžično povezljivost se bodo namreč redno vozili mimo šol, s čimer bodo zagotovili

dostavo e-pošte na šolske računalnike.

Sistem je unikaten, razvit pa je bil tako, da se Wi-Fi sistem napaja z akumulatorja motocikla, šolski računalniki pa energijo dobivajo preko sončnih zbiralnikov. Ključ projekta je bil znižanje visokih cen opreme v državi, v kateri ima država monopol nad vsemi podobnimi tehnologijami, saj so te visoko obdavčene. To tehnologijo bo lahko izkoristilo veliko vasi, organizacija pa bo z danim proračunom šla še dlje, saj bodo podeželski otroci deležni celo prvega spama. A dovolj šale – dejstvo, da jim je uspelo

prinesti internet v najbolj zakotne dele sveta. Oglejte si stran www.firstmilesolutions.com/cambodia



Gre za e-pošto, a ne takšno, kot jo poznamo – 13 podeželskih kambojskih šol se je pridružilo tekmi za hitrejše komuniciranje.

IZGUBLJENO S PREVODOM

Naučiti se morate idioma, ne le neskončnega seznama tujih besed.

Microsoft Research Asia je razvil aplikacijo English Writing Wizard, ki bo sestavni del kitajske različice paketa Office 2003. To orodje za prevajanje, ki se ne omejuje le na črkovanje in slovnico, temveč zna prepoznavati tudi določene lokalne stalne besedne zveze, bi bilo mogoče razširiti tudi za uporabo z evropskimi jeziki, kot sta nemščina ali francoščina (in, če bo vse po sreči, tudi slovenščina). Program je zasnovan na idiomatski rabi, ki se je govorci drugih jezikov najtežje naučijo. Če si stvar ogledamo na primeru: besedno zvezo "prižgati luč" bi iz kitajščine dobesedno prevedli z "odpreti luč", kar je sicer sprejemljivo, se nam pa zdi neposrečena. Namesto neposrednega prevoda vsake posamične besede, bo

English Writing Wizard uporabniku podal običajne besedne zveze v določenem jeziku. Prepoznavna namreč razliko med navideznimi sopomenkami, ki so v nevsadanih situacijah popolnoma nesmiselne, kar pomeni, da močno preseže zmognosti klasičnega slovarja ali tezavra. Med preverjanjem slovnice in črkovanja v Wordu, bo čarovnik za neposrečene besedne zveze predlagal bolj primerne, tako da uporabniki ne bodo več delali napak, ki bi zvenele neumno. Vse skupaj zveni prav zanimivo in v uredništvu že delamo seznam vseh, ki bi jim takšna aplikacija koristila.

<http://research.microsoft.com>

www.pasadena.si

Založba računalniške literature in spletna knjigarna

➤ Pred poroto

KRIV ALI NEDOLŽEN?

Predstavnik industrije predstavi noviteto, vi pa presodite. Tokrat smo se pogovarjali s **Kristjanom Mlakarjem**, vodjem prodaje-telefonije pri Medinetu o storitvi, ki bo spremenila stare poglede na telefonijo.



PCF Kaj je Amis telefonija in komu vse je dostopna? Ali je za to storitev potreben klicni dostop do interneta?

Kristjan Z uporabo Amis telefonije, lahko znižate stroške telefonske komunikacije s tujino ob ohranjanju enake kvalitete v primerjavi z navadnim načinom telefoniranja. Dostop se izvaja preko javnega telekomunikacijskega omrežja, na posebni klicni številki 0881 21501. Uporabnik z uporabo navedene klicne številke dostopa do storitve Amis telefonije, kjer se z uporabo interneta protokola telefonski promet posreduje na mednarodna telekomunikacijska omrežja.

Storitev nima naročnine in priključnine. Plačujete samo opravljene pogovore, ki so obračunani po nižjih tarifah. Kot uporabnik lahko brezplačno preverjate opravljene klice preko posebne varovane spletne strani. Vse, kar potrebujete za pristop k storitvi, je običajen telefonski aparat, ki podpira tonsko izbiranje in izpolnjeno pogodbo o naročniškem razmerju za uporabo storitve.

PCF Kakšna je razlika med Amisovo internetno telefonijo in drugimi rešitvami VoIP za domače uporabnike? Kako popularna bo ta storitev po vašem mnenju postala v prihodnosti?

Kristjan Na tržišču smo prisotni kot operater mednarodnega in nacionalnega prenosnega omrežja, kar je prehodna faza v liberalizaciji telekomunikacijskih storitev v Sloveniji. V prihodnosti se bodo stvari razvijale v dve smeri, in sicer v klasično telefonijo in IP telefonijo. Prednost IP telefonije pred klasično je predvsem v širokem naboru dodatnih storitev nižjih cenah klicev, koriščenju javne infrastrukture ipd. Sicer pa IP telefonija omogoča uporabniku enake možnosti kot klasična telefonija, s tem da pri transportu uporablja digitaliziran zvok preko protokola IP. Kot operater klasične telefonije bomo našim uporabnikom nudili vse prednosti telefonije, ki jih omogoča svet IP, naj pa še omenim, da bodo z razvojem telefonov uporabniku na voljo še dodatne storitve (možnost prikaza telefonskega imenika na IP telefonu...).

PCF Katere so prednosti Amis telefonije pred klasičnimi telefonskimi storitvami?

Kristjan Poglavitne prednosti Amis telefonije so predvsem cenejši klici (do 60% glede na klasično telefonijo) ter pregled opravljenih klicev preko spleta z dnevnim osveževanjem, medtem ko se z uporabo omenjene storitve v primerjavi s klasičnim telefoniranjem ohranja visoka kvaliteta in enostavnost uporabe.

>> VAŠA SODBA s Foruma

Saladin: Če že plačam 10k ADSL naročnine na mesec, potem HOČEM še vključeno internetno telefonijo z zastojem impulzov ali pa zastoj do neke smiselne meje zraven, pa naj bo samo z osnovnimi funkcijami. Vse dodatne funkcije pa zaradi mene lahko zaračunajo.

Algamonster: Porka mašinerija, če bi bilo že zraven ADSL, potem bi dal nekaj tolarjev (ne preveč) zraven, recimo 5-10% od celotnega mesečnega zneska... Posebej in drago - ne hvala.

Siegmund: Standarni telefoniji se ne morem odreči. Kako pa mislite, da bom govoril z babico?! Sicer pa, zdaj ko bomo v EU, bi lahko klical v države EU zastoj.

Ata Plata Ah, internetna telefonija nikoli ne bo tako močna, da bi presegla uporabo navadnih telefonskih linij. Zelo poceni bo moralo biti, da bom jaz kaj uporabljal, pa še to dvomim...

VI PRAVITE... **KRIV**

Dnevnik

Stvari, ki jih lahko počnete, medtem ko se bašete z velikonočnimi jajčki.

L - U - L - A, Lula 2. april

Danes je dan pruskega seksa, saj so pri Deep Silver izdali *Singles: Sex Up Your Life in Lula 3D*. Lula vključuje (saj še sami ne verjamemo, da bomo to natisnili) "tehnologijo poskakujočih prsi", medtem ko Lula v eksotičnih oblačilih zasleduje skupino ugrabiteljev po eksotičnih lokacijah. Po drugi strani pa *Singles* sodi med *The Sims*, le da so iz igre pobrali vse, razen seksa. Najstniki se bodo verjetno zaljubili v obe igri, in to za kar nekaj časa. Čustveno zreli ljudem pa priporočamo, da se ju izogibajo.



Pušcanje sledov 2. april

Govorimo seveda o sledovih avtomobilskih gum na cesti, za kar se lahko zahvalimo hkratnemu izidu *Colin McRae Rally 04* in *Richard Burns Rally*. Obe objubljata nezasišano lepo podobo, realističen fizikalni pogon in bolj vznemirljive načine igre kot *Depeche*, vključno z "poživljajočim online in LAN igranjem", kot pravi izjava za javnost o *CMR 04*. "Zakaj si preprosto ne privoščite vožnje na prostem?" pravi naš, zmeraj ciničen, Gregor Mraz.



Beyond Divinity 9. april

Beyond Divinity, naslednica lanskoletne *Divine Divinity*, naj bi se na policah trgovin pojavila zgodaj v aprilu. Gre za lahкотno akcijo z duhovitim scenarijem, v katerem se spopadeta dobro in zlo, besedilo za igro pa je napisala Rhianna Pratchett, Terryjeva hči.



PCFormat 3.maj

PCFormat se vrne svež, pripravljen na boj in bolj poln razburljivih elementov, kot periodni sistem. (Če periodni sistem sploh lahko povežemo z besedo "razburljiv".) Pričakujte novosti, ki vas ne bodo pustile hladne.

DOBER MESEC



RISARJI STRIPOV Poročilo Univerze v Minnesoti je ugotovilo: če bi Superman lahko skakal na visoke zgradbe, planet Krypton pa bi imel podobno površino kot Zemlja, bi bil zaradi svoje gostote precej nestabilen - z drugimi besedami: usojeno mu je bilo, da je eksplodiral.

AMD Proizvodni gigant je razkril, da je prvič v dveh letih dosegel profit v zadnjem četrtletju, kar je proslavil s padcem cen vseh svojih procesorjev.

SLAB MESEC



HAMBURGERJI Ljubitelji hitre hrane v Mariboru so od konca marca prikrajšani za kioski Hambi, kje so pohajkovalci po mestu radi prigriznili kak pošten hamburger.

ŠEFI Raziskava o kraji intelektualne lastnine je pokazala, da je skoraj 70 odstotkov ljudi na delovnem mestu že ukradilo ključne informacije, 72 odstotkom ljudi pa se kraja informacij, ki bi jim pomagale najti novo zaposlitev, ne zdi nič spornega.

Vsebinska diska

Celotni programi/Demo igre/Orodja PCF Superdisk

NEBOJŠA JANKOVIĆ UREDNIK DISKA



SONCE?

Nerad brskam za svojimi starimi vodniki v rubriki Vsebinska diska, ker imam vedno občutek, da bom našel kakšno neumno tipkarsko napako v slogu "rubikova vsebinska diska", ampak tokrat me je v to prisililo vreme. Sem si res kornaj dve številki nazaj želel snega? Sonca in vročine nam dajte!

In brezplačnih programov, seveda. Tisto prvo je malo izven našega vpliva, zato pa vam z veseljem prinašamo to drugo. Vsak mesec znova. Posebej ponosno vam na aprilskih diskih predstavljamo *Data Advisor 5*, ki bo z zdravniško natančnostjo postavil diagnozo vašemu obolelemu sistemu, *Concept Draw in ProPixel2D*, ki bosta všeč grafično nadarjenim, ter še za cel Everest ostalih uporabnih programov in iger. Dober tek.

nebojsa@videotop.si

TOKRATNE NAJ DEMO IGRE



KILL SWITCH
Inovativna vojaška streljska igra, ki poudarja realistično skeniranje za očitni in prinaša množico zbirke orožja.



ARMED & DANGEROUS
Do čeljusti oboroženi z zbirko nora množice orožja, se Roman in njegova banda odpravijo na roparski pohod.



FIRESTARTER
Izkoristite enkratno priložnost, da se pomerite v tej divje hitri prvoosebni strelski igri, postavljeni v navidezno areno.



EVE ONLINE
Kot pilot svoje vesoljske ladje se podate pustolovčinam in zaslužku na poti v tej ogromni večigralski spletni igri (MMOG).



GANGLAND
Če je Boter vaš najljubši film, vam bo tale demo gotovo všeč. Maščujte se svojima starejšima bratoma za vse nečednosti.



MASSIVE ASSAULT
Zabavna in na videz preprosta potezna strategija, kjer se boste borili proti skrivnostni organizaciji Phantom League. Opis v PCF24

DATA ADVISOR 5

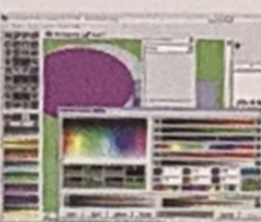


Windows XP je mogoče res najstabilnejši Microsoftov operacijski sistem z grafičnim vmesnikom, a to še ne pomeni, da se kdaj pa kdaj ne more sesuti. Čeprav so takšne situacije na srečo redke, pa so zato toliko bolj strašljive, saj pogosto ne moremo ugotoviti vzroka za napako. Ali je težava v Windows ali v kosu strojne opreme? Ali je pomnilnik tisti, ki dela težave? So podatki mogoče

poškodovani? Iz majhnega semena v obliki ene same diske, je *Data Advisor* zrasel v učinkovito in natančno orodje za analizo. Izvaja teste pisanja/branja na vašem trdem disku in raziskuje poročila SMART. Če želite, lahko program izvede temeljit pregled površine diska in celo teste strukture datotek, preverjati zna tudi integriteto sistemskega pomnilnika, kjer je napake najtežje odkrivati. Nastavite BIOS tako, da se bo sistem zagnal z diske, nato pa z nje zaženite *Data Advisorja*.

Celoten program

PROPIXEL2D SE



Uporabniki *MS Painta*, veselite se! Že kar nekaj časa je minilo, odkar smo v *PCFormatu* predstavili prvorazreden program za obdelavo grafičnih datotek. Da bi nadoknadili, vam bomo v kratkem na diskih prinesli demo različico najnovejšega *Photoshopa*. Do takrat pa bo *ProPixel2D* zapolnjeval praznino. Ali je vaš trenutni grafični program primeren le za zajemanje slik s skenerja? Ali se vam zdi, da izgubljate

nadzor nad piksli? Ali potrebujete več možnosti za izboljšanje grafičnih datotek? *ProPixel2D* je pravi odgovor na vsaj eno od naštetih vprašanj. Program vključuje neverjetno veliko intuitivnih možnosti, ki se jih boste takoj naučili uporabljati, s pomočjo katerih je proces obdelave slik najenostavnejši. Vmesnik je zasnovan tako, da imate vsa orodja nemudoma na voljo, zato nimate več izgovora, da vaše slike ne bi izgledale popolno. Če vas program, ki ga trenutno uporabljate, samo ovira in upočasnjuje zaradi tisoč in enega orodja, skozi katera se morate prebiti, si le oglejte možnosti *ProPixela*.

Celoten program

SOLID CONVERTER PDF



PDF je format, ki ga je razvil Adobe za enostavno prenašanje dokumentov z različnimi vrstami elementov (torej s slikami in besedilom). Omenjeni format je izjemno popularen, saj Adobe ponuja brezplačen program za ogled tovrstnih datotek za najrazličnejše platforme, datoteke pa so majhne in imajo vgrajenih več varnostnih možnosti.

Datoteke PDF so torej prav fina zadeva, a so

včasih preprosto nadležne. Če vas skrbi varnost vaših datotek, ste jih morda shranili kot zaklenjene datoteke PDF, ki jih je mogoče tiskati ali shraniti, ne pa tudi urejati. Če vas to moti, si le oglejte polno različico programa *Solid Converter PDF*, ki ga boste našli na disku. Program deluje kot vtičnik za *Microsoft Word*, lahko pa služi tudi kot samostojen pretvornik v datoteke RTF (Rich Text Format). Datoteke PDF bo program brez težav in komplikacij pretvoril v datoteke RTF, DOC ali TXT.

Celoten program

ACDSEE 6.0.3



ACDSee je enostaven za uporabo tako za začetnike, kot tudi za profesionalne uporabnike, istočasno pa je dovolj zmogljiv in prilagodljiv, da bo zadovoljil vaše potrebe, tudi če imate veliko zbirko slik. *ACDSee* je čarovnik samodejno poišče vse slike, ki jih lahko uvozite iz fotoaparata, skenerjev CD-jev in drugih podobnih naprav.

ACTIVE WEBCAM 4.5



Active WebCam zajema video do 30 slik v sekundi s katere koli video naprave, vključno z USB in analognih kamer, televizije, kamkorderjev in spletnih kamer. Program predvaja zajete vsebine z vašega računalnika ali pa jih naloži na strežnik FTP. Datoteke lahko nato neposredno predvajate s katerim koli spletnim brskalnikom, brez nameščanja dodatnih vtičnikov ali programov.



Zgodbe pionirjev.

Goran Vujančić, projektni vodja 7S d.o.o.

»Naše podjetje, 7S, sestavlja ekipa računalniških strokovnjakov, ki smo dovolj zgodaj spoznali celo vrsto poslovnih priložnosti, ki jih odpira tehnologija mobilnih telekomunikacij. V sodelovanju z Mobitelom smo za posamezne ponudnike na M-vratih začeli razvijati računalniške aplikacije, ki slovenskim podjetjem odpirajo nove komunikacijske poti med zaposlenimi, kupci, dobavitelji in poslovnimi partnerji. Svojo priložnost smo našli v razvijanju teh aplikacij, slovenska podjetja pa v njihovi uporabi.«

M-vrata

so Mobitelov SMS komunikacijski sistem, ki s svojo storitvijo **»Ključna beseda«** več kot 1.377.000 uporabnikom Mobitel GSM/UMTS omogoča direkten dostop do vseh informativnih vsebin podjetij in organizacij, ki jih le-te želijo posredovati najširši skupini ljudi. Vsak ponudnik si izbere svojo »ključno besedo«, ki jo lahko njegovi uporabniki v obliki SMS sporočila pošiljajo na številko **2929**, sistem pa jim odgovor posreduje avtomatično. Storitev **»Ključna beseda«**, omogoča za razliko od klasičnih načinov posredovanja informacij veliko bolj zanesljivo dostavo, saj uporabnik na zahtevo informacijo prejme na svoj mobitel. Storitev uporabniku omogoča tudi interaktivno komuniciranje s ponudnikom.

Aplikacije so različne, sistem je enak. Hiter, učinkovit in ekonomičen.

Več informacij: www.m-vrata.com ali na tel: 01/ 472 2102, 01/ 472 2174, 01/ 472 2173, info@m-vrata.com



ŽIVLJENJE NISO LE BESEDE

WWW.MOBITEL.SI

Dobro je vedeti...

Dobrodošli v novem vodiču po nakupovanju...

>> **NAKUPOVALNI VODIČ**

Kako kupovati zvočno kartico



Prisluhnite nam in pri nadgradnji računalnika nikoli ne boste mogli zgrešiti.

Čaka vas torej nakup zvočne kartice. Brskate po spletu, primerjate rezultate tisoč in enega testa najrazličnejših modelov, ko že vnaprej veste, kaj boste storili – kupili boste najcenejšo kartico, s specifikacijami pa naj se ukvarja kdo drug. Kartice so (vsaj tako ste prepričani) tako ali tako vse iste, saj ne kupujete grafične kartice, kjer se dodaten vložek takoj odraža v lepoti slike na zaslonu.

Če počnete točno to, delate veliko napako. Tokrat vam bomo odpustili, ker berete PCFormat, kar je že samo po sebi znak dobrega okusa in intelektualne stabilnosti. Kakor koli že, zvočne kartice so lahko za vaš računalnik ravno tako pome-

mbne, kot vse tisto, kar nVidia in ATI sproducirata v svojih laboratorijih. Da sploh ne omenjamo ogromnih zmogljivostnih razlik med cenovnimi karticami za pet tisočakov in tistimi, za katere je potrebno odšteti celo bogastvo. Jasno je, da se ne boste sprijaznili s tretjerazredno grafiko, zakaj bi se torej morali sprijazniti s podovprečnim zvokom? Z razvojem napred-

ih tehnologij za prostorski zvok, ki vas ovijejo v zvok 7.1 v strelnih igrah, dekodirajo diske DVD-Audio ali le ponujajo fantastičen zvok vaše zbirke glasbe MP3, nimate več izgovora za neumestno hreščanje.

Nadležni hrup

Integrirani zvočni čipi (vgrajeni v osnovne plošče) so vedno pogostejši, zato je zelo

verjetno, da imate 24kHz zvočno kartico, ki zna predvajati prostorski zvok 5.1 ali celo 7.1, že vgrajeno; in v veliko primerih ta sploh ni slaba. A če posedujete starejšo ploščo z nekvadratnim, sikajočim stereo zvočnim čipom, pa nujno potrebujete novo kartico. Večina integriranih zvočnih procesorjev pa se vseeno ne more kosati z zmogljivimi zvočnimi karticami, prav tako pa vas lahko stanejo kar nekaj slik v sekundi v igrah, tudi če ne izkoriščate možnosti dekodiranja zvoka v 6.1 ali 7.1.

Tudi za uporabnike, ki niso najbolj navdušeni nad igrami, je solidna zvočna kartica enako uporabna. Kar poskusite primerjati kvaliteto predvajanja datotek

“Ni vam potrebno zapravljati cele gore denarja za avdio arzenal s samega vrha cenovne lestvice.”

>> **NAMESTITEV ZVOČNE KARTICE**

Namestitev zvočne kartice na vodilo PCI je enako enostavna kot vstavljanje pomnilnika.

NASLEDNJI
PISEK
KAKO KUPOVATI
HITREJŠI
PROCESOR



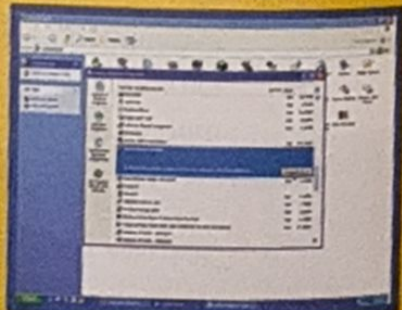
01 Odstranite gonilnike za zvočno kartico, ki je trenutno nameščena. Če tega ne storite, boste imeli ogromno težav zaradi starih gonilnikov, kar vas bo stalo preveč časa in živcev. Da ne boste rekli, da vas nismo posvarili.



02 Odprite ohišje. Če se vam zdi že to preveč komplicirano, si raje omislite zunanjo kartico. Če se vijačenja ne bojite, pospravite vijake, da jih otroci ne pojejo, nato pa odstranite staro zvočno kartico in odklopite vse kable, ki so povezani z vašimi optičnimi pogoni.



03 Vzemite vašo prelepo novo zvočno kartico in jo zadegajte v pravo PCI in jo privijate na ohišje, da jo varno pritrdite. Če imate novejši PC, pritrdjevanje kablov na optične pogone ni potrebno, ker bo vodilo PCI vse to opravilo samo – a če že imate kable, jih vseeno lahko uporabite.



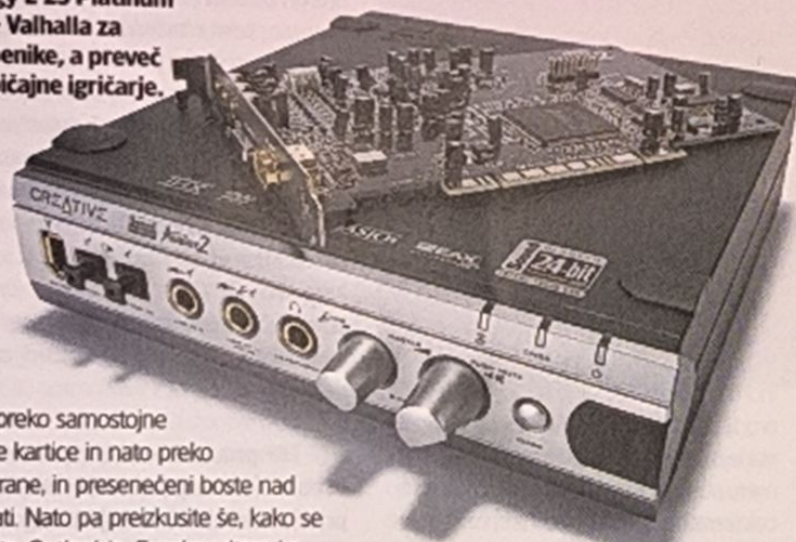
04 Zaprite ohišje in ponovno zaženite računalnik. Prekinite poskus Windows, da bi namestil generične gonilnike za zvočno kartico in v optični pogon vstavite CD, ki ste ga dobili skupaj s kartico. Namestite proizvajalčeve gonilnike, vključno z vsemi dodatnimi aplikacijami, nato pa na spletu poiščite še nadgradnje.

KATERA ZVOČNA KARTICA JE PRAVA ZA VAS?

Ni pomembno le to, koliko kanalni zvok zna kartica predvajati.

KARTICA	IDEALNA ZA	ZAKAJ
AUDIGY 2	Za varčne domače uporabnike	Ni draga, a je še vedno odlična izbira. Odlično dekodiranje DSP in Dolby Digital je idealno za manj zahtevne uporabnike.
FORTISSIMO III	Za prvo nadgradnjo	Prostorski zvok 7.1 in zmogljiv zvočni procesor ponujata odlično multimedijko izkušnjo.
AUDIGY 2 ZS	Zagrizene igračice	Podpora za programsko opremo EAX 4.0 in prostorski zvok 7.1, ob katerem procesor ne bo trpel.
DMX 6 FIRE	Glasbenike	Vsi vhodi in izhodi, digitalne in MIDI možnosti, ki si jih lahko zamislite. Upamo na izvedbo 7.1.
GAMESURROUND POCKET MUSE	Uporabnike notesnikov	Majhna in prenosna, ne zahteva zunanje napajanja za proizvodnjo 24-bitnega/96kHz zvoka.

Audigy 2 ZS Platinum Pro – Valhalla za glasbenike, a preveč za običajne igračice.



MP3 preko samostojne zvočne kartice in nato preko integrirane, in presenečeni boste nad rezultati. Nato pa preizkusite še, kako se odpirata Outlook in Excel medtem ko predvajate zvok preko ene ali druge. Dober zvočni procesor bo dekodiral zvok tako, da bo kar najmanj obremenjeval glavni procesor. To pomeni hitrejša izvajanja aplikacij in konec preskakovanja predvajanja med mučenjem PC-ja z ne-kvalitetnimi audio rešitvami.

Ni vam potrebno zapravljati cele gore denarja za audio arzenal s samega vrha cenovne lestvice. Odločite se lahko tudi za zvočno kartico za manj kot 10 tisočakov, za 20 pa boste že dobili precej kvaliteten opremo.

Kaj lahko pričakujete za ta denar? 5.1-kanalni prostorski zvok je danes že skoraj nujen, isto velja za dekodiranje Dolby Digital za DVD video in igre, ki uporabljajo ta format. Kvaliteta avdia (čarobna številka v kHz) se začne pri 16-bitih/48kHz, kar približno ustreza kvaliteti zapisa audio CD-ja, kartice iz višjega cenovnega razreda pa se ponajso z zvočnim procesorjem, ki zna dekodirati zvok v 24-bitih/96kHz.

Zakaj je to sploh pomembno? Če ne

zaidemo v preveč tehnične vode, bi lahko rekli, da gre za število vzorčenj zvoka v sekundi, tako dekodiran zvok pa se nato predvaja preko vaših zvočnikov. Zvočni CD-ji so sicer zadovoljni s 16-biti, bodo pa datoteke MP3 in drugi zvoki (na primer strel ostrostrelca v Halo, ki vam odzvanja po ušesih) precej pridobili z višjo kvaliteto zvoka.

Verjetno ste že kdaj naleteli na disk DVD-Audio, ki ponuja frekvenco do 192kHz. Marketingarji bi nas namreč radi prepričali, da je kvaliteta zvoka znatno višja – mi pa nismo ravno prepričani, saj človeško uho ne zazna vsega. Če pa ste s čistostjo zvoka obsedeni avdiofil, pa le vrzite oko na kartico razreda Creativevga Audigyja 2, ki zna odlično dekodirati visoko kakovostni DVD-A.

Zvočni nasveti

Če boste za kartico odšteli nekje od 12 do 30 tisočakov, se lahko nadejate prostorskega zvoka 6.1 ali 7.1 ter podporo za

Dolby Digital in DTS ES. Lep primer kartice iz tega razreda je Herculesov Gamesurround Fortissimo III 7.1. S kartico v cenovnem razredu nad 50 tisočakov pa boste že deležni profesionalne opreme za obdelavo zvoka, kot sta Creativev Audigy 2 ZS Platinum Pro in Terratec DMX fire. Pri takšnih karticah so krmilne enote, ki se vgradijo v prosto 5,25-palčno rezo že standard, pa tudi vhodov in izhodov imajo več kot newyorške veleblagovnice, pričakujete pa lahko tudi prav solidno programsko opremo za obdelavo zvoka. Razmerja med signalom in šumom so pri takšnih karticah okoli 100dB, s čimer je zagotovljeno snemanje brez motenj. Glede na količino elektrostatičnega šuma, ki ga proizvaja računalnik, je visoko razmerje med signalom in šumom nujno, če nameravate kar koli snemati.

Če ste lastnik notesnika ali če se na smrt bojite križnih izvijakov, boste veseli novice, da je danes na trgu že cela serija zunanjih zvočnih kartic. Vodilo USB 2.0 je v nekoliko novejših računalnikih že vključeno, zato ga lahko najnovejše zvočne kartice s pridom izkoristijo za 24-bitni/96kHz prostorski zvok 7.1. Za 15.000 SIT si lahko omislite kvaliteten model 5.1, ki bo idealen za izboljšanje v najboljšem primeru poraznega zvoka, ki ga zmora velika večina notesnikov, za svojih 40 tisočakov pa lahko dobite kartico, ki zmora vse, kar zmoroje izvedbe na vodilu PCI iz istega cenovnega razreda. Konec koncev pa so zunanje zvočne kartice tudi vizualno bolj privlačne.

PCF

DOBRA IZBIRA

Najboljša ponudba odličnih zvočnih kartic.

CREATIVE AUDIGY 2

22.500 SIT www.eventus.si

Tipičen primer vstopnega modela notranjih kartic: prostorski zvok 5.1, podpora za Dolby Digital, analogni



vhodi in izhodi in dodatna vrata FireWire predstavljajo dobro izbiro za vsakogar.

HERCULES GAMESURROUND FORTISSIMO III

Ok. 15.000 SIT www.jae.si

Tudi podjetja, ki niso Creative, izdelujejo zvočne kartice, in mi smo strašansko navdušeni nad serijo Fortissimo. Sicer ponuja le 20-bitno vzorčenje, a dobite za to ceno podporo za prostorski zvok 7.1.



CREATIVE AUDIGY 2 ZS

25.920 SIT www.eventus.si

Za kar nekaj več denarja in višje število sličic v sekundi dobite prostorski zvok 7.1, dekodiranje Dolby Digital EX in DTS ES, podporo za DVD-A, odlično programsko opremo in prestižni logotip, na katerem stoji "THX Certified".



TERRATEC DMX 6 FIRE

52.800 SIT www.powerplus.si

Sicer je le 5.1, ponuja pa neverjetno paleto vhodov in izhodov, zaradi česar je DMX odlična izbira za amaterske glasbenike. Če potrebujete prostorski zvok 7.1 in podporo DVD-A, pa si boste primorani omisliti kartico višjega razreda.



GAMESURROUND MUSE POCKET

13.800 SIT www.jae.si

Ta kartica ne zahteva zunanje napajanja in je dovolj majhna, da jo lahko brez težav prenašate naokoli s svojim notesnikom. Ponuja zvok 5.1 v kvaliteti 24-bitov/96kHz.



www.pasadena.si

Založba računalniške literature in spletna knjigarna

FRED VON LOHMANN

Fred von Lohmann je odvetnik pri Electronic Frontier Foundation, specializiran za področje intelektualne lastnine. Z njim smo se pogovarjali o izmenjavi datotek, zaščiti pred kopiranjem in o tem, kako lahko uporabniki računalnikov zaščitijo svoje interese.

PCF Trdite, da Digital Rights Management (DRM – Upravljanje z digitalnimi pravicami) ponuja le malo zaščite za lastnike avtorskih pravic, istočasno pa zavira inovacije v izdelkih, kot so predvajalniki DVD. Ali zabavna industrija načrtno zlorablja DRM ali gre mogoče le za nesrečen stranski učinek?

Von Lohmann DRM zlorablja več vej industrije. Zabavna industrija uporablja tehnologije DRM (kar je podprto z nespametno zakonodajo, kot je DMCA, Digital Millennium Copyright Act – Zakon o zaščiti digitalnih avtorskih pravic), da onemogoča pošteno rabo in inovacije. Določeni elementi računalniške industrije in industrije uporabne elektronike pa DRM s pridom izkoriščajo,

uporabljajo nezdružljive formate datotek DRM, s katerimi uporabnike vežejo na lastne platforme.

PCF Hollywood je pred kratkim opustil poskus, da bi zaustavil objavo kode, ki zaobide enkripcijo CSS (Content Scrambling System – sistem za motenje predvajanja vsebine), ki se uporablja pri DVD-jih, norveški programer, ki je izdal DeCSS (Decrypting CSS – program za dekripcijo) je bil tudi oproščen na ponovnem sojenju. Ali je čas, da se znebimo zaščite pred kopiranjem?

Von Lohmann Vsekakor. Štirje starejši Microsoftovi inženirji so to jasno povedali v prispevku "The Darknet and the Future of

Nihče se ni uspel razviti sistema DRM za zabavne vsebine za splošni trg, ki bi bil popolnoma varen pred pametno kravo.

PCF Ali menite, da je DMCA, ki je zakonsko prepovedal možnost, da se zaobide zaščita pred kopiranjem, dosegel kak pozitiven učinek pri zmanjšanju kraje avtorskih pravic?

Von Lohmann Ne. Poglejte samo DVD, ki je bil prvi medij za široko distribucijo kriptiranih vsebin. DRM se je izkazal kot popolnoma neučinkovit, saj je na voljo cela vrsta orodij za kopiranje, med katerimi nekatera stanejo celo manj kot 10 tisočakov, na internetu pa je mogoče dobiti ogromno orodij celo zastonj. DMCA tega ni preprečil, prav

orel pri zniževanju stopnje kršenja avtorskih pravic preko interneta, mu je pa uspelo zavreti kar nekaj legitimnih akademskih raziskovalnih dejavnosti. Celo Richard Clark, ki je v Bushovi administraciji zadolžen za varnost v kiberprostoru, je dal pobudo za reformo DMCA, da bi zmanjšal njegov vpliv na varnostne raziskave. Zbrali smo na ducat primerov legitimnih raziskav, ki so kaznive po DMCA, objavili pa smo jih v poročilu "Unintended Consequences" www.eff.org/IP/DMCA/unintended_consequences.php.

PCF EFF pravi, da tožbe zoper fizične osebe, ki izmenjujejo datoteke, niso pravi način, da bi avtorjem zagotovili plačilo za njihovo delo. Katero pot bi naj zabavna industrija torej ubrala?

Von Lohmann Naj najprej povem, da celotne zabavne industrije ni mogoče metati v isti koš, saj so na tem področju najglasnejši predstavniki glasbene industrije. Filmska industrija namreč uživa v zaslužkih, ki so višji kot kadar koli prej. Po mojem mnenju ravno predstavniki glasbene industrije nespametno, ko tožijo lastne stranke. Pametneje bi bilo, če bi jim ponudili cenejši način dostopa do glasbe, in sicer tako, da bi poslušalci še vedno počeli to, kar že počno – izmenjevali datoteke. Glasbena industrija bi za uporabnike, ki si izmenjujejo datoteke, morala narediti to, kar je storila za radio pred 80 leti: ustvariti bi bilo potrebno kolektivne organizacije za zaščito avtorskih pravic, ki lahko posameznikom ponujajo licence. Plačaj 5 dolarjev mesečno in snemaj, kar želiš, s programsko opremo po tvoji izbiri.

PCF Ali je obstoječa zakonodaja za zaščito avtorskih pravic še vedno uporabna v digitalni dobi?

Von Lohmann Seveda. Zakoni za zaščito avtorskih pravic so preživeli že hujše bitke, kot je ta. Trdno verjamem v osnovni princip intelektualne lastnine – potrebne so pobude za avtorje, uravnotežene s potrebo po javnem dostopu do njihovih stvaritev. Lastnikom avtorskih pravic pa je uspelo v zadnjih letih vse skupaj precej popačiti. Sedaj moramo to popraviti tako, da bomo še vedno upoštevali pravice avtorjev.



"Vse, kar je potrebno, je to, da ena sama pametna krava odpre zatič na ogradi (razbije DRM) in vse neumne krave bodo odplesale za njo (snele s KaZaA)"

saj menijo, da je standarde DRM mogoče uporabiti za onemogočanje tekmecev. To smo nazadnje videli, ko je FCC (Federal Communications Commission – Državna komisija za komunikacije) zavrla ponudnike digitalne televizije – če želiš proizvajati opremo za digitalno televizijo nove generacije, se moraš najprej pridružiti zasebnemu kartelu, ki podeljuje licence za tehnologije, ki se navezujejo na DRM – kartelu, ki ga nadzira tvoji tekmeči. Tudi v računalniškem svetu je enako – Microsoft, Real in Apple že

Content Distribution" že novembra 2002. Zaščita pred kopiranjem (in DRM na splošno) je v bistvu brezupen poskus, saj živimo v svetu, kjer imajo posamezniki prost dostop do nekontroliranih distribucijskih omrežij (kot sta KaZaA in Gnutella). Te široko razširjene in cenene možnosti distribucije povzročajo problem "pametne krave" za DRM – vse, kar je potrebno, je to, da ena sama pametna krava odpre zatič na ogradi (razbije DRM) in vse neumne krave bodo odplesale za njo (snele s KaZaA).

tako pa ne more preprečiti široke izmenjave filmov preko omrežij P2P. Kljub temu pa je DVD še vedno izjemno popularen in ustvarja neverjetne dobičke. Čisto jasno je, da DRM in DMCA nista nujno potrebna za zaščito avtorskih pravic – potreben je le privlačen izdelek za primerno ceno.

PCF Do kakšne mere je DMCA zavrl akademsko raziskovanje ali industrijske inovacije?

Von Lohmann DMCA je popolnoma pog-

KAKO, PROSIM?

Prebrali ste njegove besede – a kaj tip sploh počne?

Fred von Lohmann je odvetnik, specializiran za področje intelektualne lastnine pri Electronic Frontier Foundation. Do sedaj je zastopal programerje, tehnološke inovatorje in posameznike v tožbah zoper praktično vse večje glasbene založnike, filmske studije in televizijske mreže v ZDA. Razen tega je aktiven pri prizadevanjih EFF, da bi izobrazili zakonodajalce o primernih ravnotežjih med zaščito intelektualne lastnine in interesi javnosti. Za več informacij preberite njegovo publikacijo na www.eff.org/homes/fred_von_lohmann.html.

EF-kaj?

Kaj sploh je Electronic Frontier Foundation? Organizacijo so julija 1990 ustanovili Mitch Kapor, John Perry Barlow in John Gilmore. Sedež ima v San Franciscu, gre pa za organizacijo, ki se financira z donacijami, deluje pa na področju zaščite državljanov pravic, vezanih na tehnologijo, delujejo pa kot zagovorniki teh pravic. EFF nasprotuje nespametni zakonodaji, daje pobude in zagovarja posameznikove pravice na sodiščih (med ostalimi) ter izdaja arhiv informacij o državljanovih in človekovih pravicah: www.eff.org.

PCF Ali predstavniki zabavne industrije že začnejo razmišljati tako kot vi ali pa se bo stanje še poslabšalo, preden bo lahko bolje?

Von Lohmann Mislim, da bo prej slabše, preden se bodo stvari izboljšale. Trenutna bera velikanov v zabavni industriji, še posebej v glasbeni, ne zna razmišljati izven meja tistega, kar poznajo v lastni branži. Spominjajo me na direktorje filmskih studiev v sedemdesetih, ki so se pridušali, da nikoli ne bodo izdali filma na video kaseti. Po nekaj finančno neuspešnih četrtletjih se bodo zamenjali tudi sedanji direktorji v glasbeni industriji, zamenjali pa jih bodo tisti, ki so pripravljeni uvajati spremembe. Takrat bomo komaj pričali napredku.

PCF Kako lahko posamezniki zaščitijo svoje pravice do poštene uporabe proti agresivni taktiki glasbene in filmske industrije?

Von Lohmann Pridružite se EFF! Smo namreč odprta organizacija, ki se financira s prostovoljnimi prispevki članov. Ti prispevki so lahko v finančni obliki ali z darovanjem časa. Poiščite svojo lokalno organizacijo za zaščito potrošnikov in jim pomagajte pri delu. Zavračajte izdelke in storitve podjetij, ki se do vas obnašajo, kot da ste prirak, še preden lahko dokazate nasprotno. Informirajte sebe in svoje prijatelje.

PCF Ali je EFF naivna, ko poskuša elektronsko okolje ubraniti pred komerci-

alizacijo interneta?

Von Lohmann Sploh ne. Najboljše vsebine in tehnologije na internetu so še vedno nekomercialne. Apache, najpopularnejši spletni strežnik na svetu, je odprta koda in nekomercialen. Moj najljubši blog, Boing-Boing, je nekomercialen. Ničesar nimam

proti komercialni ponudbi (še dobro, da imamo Google), prepričan pa sem, da so nekomercialni izdelki pogosto bolj zanimivi in intuitivni, čeprav jih je včasih težje najti.

PCF Kako lahko bralci PCFormata podprejo EFF in zakaj?

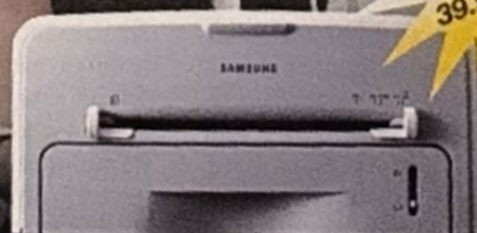
Von Lohmann Pridružite se nam. Naše možnosti, da nadaljujemo z delom, so odvisne od prispevkov naših članov. Letos delamo v Evropi več, kot kadar koli doslej, da poskrbimo, da se napake, ki so bile storjene v ZDA (kot na primer DMCA), ne bi ponovile drugje.

PCF



SAMSUNG

DigitAll power



Črno-beli laserski tiskalnik
Samsung ML-1710P

Novo v Sloveniji
- laserski tiskalniki podjetja Samsung!

Zastopstvo in distribucija v Sloveniji:
LANCom d.o.o., tel.: (02) 33 00 330; (01) 24 27 350; e-mail: info@lancom.si; www.lancom.si

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

www.samsung.com

Promocijska
ponudba
SAMO
39.900 SIT
z DDV!

hiter,
tih

ekonomičen

enostaven
za uporabo



Čar velikega platna je za industrijo iger neverjetno vabljev. Ogledali smo si, kako zaobiti razvijalski pekel.

Nekaj časa se nam že dozdeva, da so založniki iger ljubosumni na svoje filmske dvojnike. Čeprav so rezultati iz umetniškega vidika večinoma polomije, pa so ene izmed mokrih sanj založnikov in razvijalcev še vedno, da bi nekdo po njihovi igri posnel film. Dvomite o nevoščljivosti? Čeprav že 15 let obstajajo igre, ki same sebe označujejo za interaktivne filme, pa filmski režiserji svojega dela niso nikoli opisali kot ne-interaktivne igre. In kaj pravzaprav ta interakcija dejansko pomeni? Kinematografske težnje segajo od preprostih proizvodnih vrednosti do izkazovanja spoštovanja in neposredno prevzetih tehnik; to, kar je industrija iger nekoč razumela kot "kinematografsko", pa je danes dobilo drugačen pomen.

Najbolj očiten primer prehoda med filmi in igrami je licenca igre. Igričarsko podjetje X plača filmski družbi Y, da na ovitek svoje igre doda naslov filma Z. Igra Z se dobro prodaja, ker si navdušenci nadvse želijo streljati tako kot filmska zvezda A in spati z predmetom poželjenja B. Igra je popolnoma zanič.

Novi pogled

Teh reči se pač drži tak sloves, in kot je pogost primer s slovesom, ga z resničnimi dejstvi povezujejo le

rahle vezi. Res, zgodovina je polna cele serije gnusnih dobičkonosnih naslovov, katerih obstoj je megle- no opravičevalo le njihovo drago ime. Vendar pa so tudi nekatere izmed najboljših iger v zgodovini industrije izšle iz licenčne filmske lastnine. Prvoosebna strelska igra GoldenEye založnika Rare N64 je ena izmed najbolj vplivnih iger v zadnjih desetih letih, ki je odgovorna za popularizacijo prikritosti in počasnejšega, bolj realističnega tempa v žanru. Rebellionov *Aliens vs Predator* je za podlago vzela dve odlični ikoni pošasti modernega filma in ju spremenila v enega izmed najbolj napetih doživetij, ki si jih lahko zamislite. In čeprav se je Lucasarts občasno spotaknil ob lastni svetlobni meč, je prav tako zaslužen za nekaj najboljših trenutkov v zgodovini PC iger, od *X-Wing* do *Knights of the Old Republic*.

In če so licenčne igre lahko tako zelo dobre, kaj jim preprečuje, da v večjem številu ne dosežejo tako veličastnih trenutkov slave? "Čas," je odgovoril Dan Mayers, zaposlen pri podjetju Eidos. Filmske licence obstajajo za to, da povečujejo prodajo, najboljši način za dosego tega cilja in obenem tudi edini način za nadomestitev velikanskih količin vloženega denarja, potrebnega za vso zadevo, pa je istočasna izdaja igre in filma. Razmišljanje naj bi teklo v tej smeri:

Ljudje si po odhodu iz kina želijo podoživeti še več enakega. Tukaj je še dejstvo, da se lahko igra zanaša na ogromen marketinški kapital, ki ga je filmsko podjetje vložilo v večji film.

Takšen pristop je seveda povezan z določenimi težavami. "Da bi to izpeljali," je razložil Mayers, "moramo najprej dobiti scenarij; oblikovati igro; zgraditi svet, v katerem se bo igra dogajala; doseči moramo, da bo oblika stopenj čim bolj podobna filmskemu scenariju; prestati moramo dolgotrajen proces odobritve s strani studia; izdelati in testirati igro ter jo izdati na vseh formatih z vsemi verzijami, lokaliziranimi v skladu z načinom, na katerega je film lokaliziran globalno. In to je le preprost opis vsega, kar je potrebno..."

"Dejstvo je – razen če imate več kot 100-člansko skupino, razumno količino časa za razvoj igre in zelo tesne povezave z filmskim studiom – da je neverjetno zahtevno tesno povezati oba medija," je potožil Mayers. "Tako *AvP* kot *Golden Eye* sta bila uspešna zato, ker so ustvarjalci imeli na razpolago dovolj časa in prostora za razvoj igre brez teh pritiskov, lahko so se ukvarjali s tehnologijo in dokončali igro, saj ji ni bilo treba iziti istočasno s premiero filma."



Zgodbe z vseh vetrov

Če nimate nobene druge informacije o kvaliteti licenčne igre, bi lahko na podlagi tega sklepali, da bližje kot je igra sočasemu izidu, večje možnosti ima, da bo zanič. "Ne nujno," se ni strinjal Mayers, še preden je podrobneje razložil. "Pošteno bi bilo povedati, da razvoj filmske licence izven omejitve izdaje pomeni več fleksibilnosti v tem, kar pravzaprav ponuja." Čeprav so pri bili Rebellionu natančno seznanjeni z lastnostmi nasprotnikov v *Aliens vs Predator*, tako da so se lahko osredotočili na ključne elemente v njihovi ikonografiji in jih spremenili v igro, pa ustvarjanje igre za še nedokončan film nima teh prednosti. "Razvijanje igre pred izidom filma pomeni, da morate poskusiti predvideti, kateri so ključni elementi, saj bodo v teku samega razvoja številne predelave scenarijev končale v rezalniku papirja," je z žalostnim izrazom na obrazu povedal Mayers.

Tisto, kar v resnici določa kvaliteto igre, pa je magični koncept časa. Več kot ga imate na razpolago, boljša bo igra – seveda v razumnih mejah. "Čas lahko pridobite na dva načina," je razložil Mayers. "Z razvojem igre pričnete dve leti pred izidom z ekipo normalne velikosti 20 ali 30 ljudi – ali pa, in to bo čedalje pogostejše pri tistih, ki imajo veliko denarja in

so prepričani v to, da je licenca zmagovalna, stlačite produkcijo bližje izidu, tako da bo na igri delalo okrog 100 ljudi eno leto." Preračunano na eno osebo, bi po prvi metodi razvoj trajal od 480 do 720 mesecev, po drugi pa kar neverjetnih 1.200. V bistvu gre za izrabo virov namesto časa. Podjetja z dobro

zasnovanim produkcijskim procesom in velikimi ekipami so popolnoma sposobna delati na tak način.

Spremembe, spremembe

Toda sodobne filmske licence so lahko popolnoma drugačna reč v primerjavi z dawnimi časi, ko je bilo



OD FILMA DO IGRE Stavimo, da ste kaj takega predvidevali...

Običajno se v filmih pojavi kak prizor, kjer je scenarist morda celo malce preveč očitno namignil na povezavo s svetom iger.

Phantom Menace

Zgodba, takšna kot pač je, napreduje tako, kot bi pričakovali. In nato jo naenkrat razbije prepor, v katerem boste pričali 20-minutni futuristični sekvenci z dirkanjem. Morda se pripravljate iz kakšne futuristične dirkalne igre, kaj mislite?



Attack of the Clones

Trend se je ohranil tudi v nadaljevanju, kjer bi lahko vsakemu spopadu pripisali obstoječo video igro. Najbolj očiten je bil del, v katerem se Jedi premikajo vzdolž tekočega traku in se pri tem izogibajo nevarnim napravam, kot v kakšni platformski igri.



Matrix: Reloaded in Revolutions

Kdo je ta oseba? Kaj so si spet izmislili? In zakaj je tisti otrok pomemben? Odgovorov očitno ne boste našli v filmu. Enter *The Matrix* boste hoteli igrati že zato, da bi izvedeli resnico.





Final Fantasy VIII: ona umre. Ali pa mogoče tista druga. Nikoli si ne zapomnimo.



V slogu *Sims Superstar* dejansko ni ničesar filmskega, vendar pa privlačnost velikih luči ponuja veliko prostora za vzpenjanje po družbeni lestvici.

OD VELIKEGA PLATNA DO OHRANJEVALNIKA ZASLONA



Z Beth Loughney, vodjo nVidiine Digital Film Group, smo se pogovarjali o tehnološki konvergenci iger in filmov.

PCF Kako gleda podjetje, kot je nVidia, ki izdeluje grafične kartice, ki so sposobne renderiranja grafike v realnem času, na postopke Hollywooda, ki ne uporabljajo realno-časovnega renderiranja?

LOUGHNEY Gre za področje, ki ga nVidia jemlje zelo resno – leta 2003 je nVidia ustanovila Digital Film Group, skupino, ki poskuša rešiti nekatere izmed največjih tehnoloških izzvov, s katerimi se srečuje filmska industrija. Če nam bo uspelo rešiti in pospešiti proces kvalitativnega renderiranja v filmih in ga prenesti v interaktivni prostor, potem se bomo lahko lotili tehnik, kot so senčenje in osvetljevanje v realnočasovnem okolju. Skupina za filme se prav tako ukvarja s procesom razvoja filma od začetne oblike do končnega izdelka, kamor sodita predvizualizacija in post-produkcija – gre za dve ključni področji procesa izdelave filma, prav tako pa igra ključno vlogo v tem postopnem procesu ustvarjanja od vnaprej renderirane do realno-časovne grafike.

PCF Ko smo že pri tem, ali se je hitrost prenosa povečala ali zmanjšala? Ali lahko navedete primer postopka in kako dolgo je trajal prenos od velikega platna do domačega računalnika?

LOUGHNEY Poglejmo si primer *Toy Story*. V tem trenutku lahko s pomočjo nekaterih ustvarjalnih tehnik v realnem času renderiramo tako stopnjo grafike, čeprav je film izšel že pred 10 leti; gre za kompleksen in dolgotrajen proces. Ne verjamem, da bo trajalo tako dolgo, da bomo dosegli stopnjo *Toy Story 2*, zato lahko rečem, da se čas, ki je potreben za prenos vnaprej renderiranih scen v interaktivni prostor, zmanjšuje. Vendar pa je potrebno tudi povedati, da med obema ni neposredne povezave, saj oba procesa uporabljata različne tehnike, modele poligonov, tehnike senčenja in tako naprej.

PCF Če govorimo abstraktno, kje je meja? Kako dolgo bo trajalo, preden bomo dosegli pravi foto-realizem? In kaj se bo zgodilo?

LOUGHNEY To je še daleč, kdaj pa se bo zgodilo, je zelo težko napovedati. Trenutno vztrajno zmanjšujemo vrzel med digitalno računalniško grafiko v Hollywoodu (*Monsters Inc.*, *Finding Nemo*) in realno-časovno interaktivno grafiko, pravi fotorealizem pa je povsem druga pesem. Bolj kot boste umetniku pustili proste roke, bolj bo prestavljal meje tehnoloških zmogljivosti. Medtem ko to pomeni, da skoraj ni meje, do katere lahko gremo, pa je dobra novica, da bodo filmi in njihova digitalna vsebina zmeraj boljši.

dovolj, da si obraz velikega Arnolda nalepil na škatlo kakršne koli akcijske igre. Čeprav so že prejšnje generacije razglabljale o približevanju iger in filmov, pa je le današnja naredila resnične korake v tej smeri. "Zgodovina odnosa med video igrami in tradicionalnimi mediji je bila večino časa podobna enosmerni ulici", je povedal Rick Gialito, podpredsednik losangeleškega oddelka Electronic Arts in izvršni producent *Medal of Honor*. Vendar pa so dandanes lahko stvari precej drugačne. "Za izdelke, kot so EA-jev *Lord of the Rings* in *Harry Potter*, prav tako pa tudi *The Matrix*, je značilno veliko večje sodelovanje med obema medijema", je razložil Gialito, "saj so ustvarjalci vsebin, kot so Peter Jackson, JK Rowling in brata Wachowski, tesno sodelovali z ustvarjalci iger pri oblikovanju same vsebine igre. Takšno sodelovanje razumem kot drugo fazo tega odnosa".

Dave Perry iz podjetja Shiny, odgovoren za *Enter the Matrix*, opisuje, kaj se je naučil iz verjetno najbolj tesnega sodelovanja med filmi in igrami, kar smo jih videli do danes: "Ta izkušnja nas je prepričala, da bo najboljši material izšel iz take vrste edinstvenega sodelovanja, kakršni sta utrla pot brata Wachowski. Hollywoodski talenti bodo pisali scenarije, hollywoodski producenti bodo delili dobicke, hollywoodski kostumografi bodo sodelovali z umetniki pri izdelavi modelov likov in tako naprej. Ves čas razmišljamo o

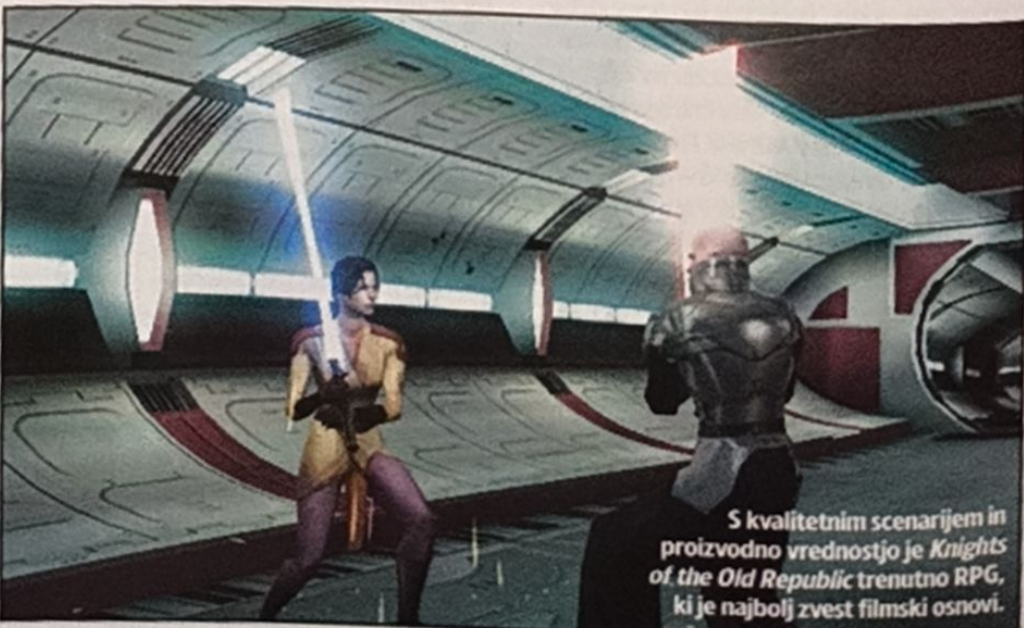
načinih, na katere bi lahko izkoristili ta hollywoodski talent in ga uporabili v video igrah." Kljub mešanim ocenam kritik, ki jih je prejela njegova igra, sam o prihodnosti očitno še vedno razmišlja pozitivno.

Po Gialitovem mnenju je ta drugi korak naraščajoče sinergije še vedno daleč od konca poti: "V moji viziji bo kmalu napočil dan, ko bodo ustvarjalci iger in priznani ustvarjalci zgodb iz tradicionalnih medijev že od prvega dne sodelovali pri nastajanju novih vsebin, ki bodo debitirale v interaktivnem prostoru," se je pohvalil. "Ta proces vidim kot zaključno fazo. Ko se bo to končno zgodilo, bodo podjetja, ki se ukvarjajo z interaktivnimi igrami, dobila popolnoma nov obraz in zavzela podobno mesto v družbi, kot ga imajo Disney, Pixar in Warner Bros ter postala pravi medijski velikani".

Pljuni in zlošči

Odnos med igrami in filmi ni popolnoma brez težav, ne glede na to ali bo v prihodnosti med njimi prišlo še do večje integracije, kakor napoveduje Gialito, ali ne, pa je jasno, da se igre spreminjajo. Če smo bili nekoč zadovoljni s konceptom "udari-zogo-in-dosezi-najboljši-rezultat", pa si danes želimo precej drugačen kakovostni pristop. Največ filmskega vpliva pa vidimo prav v obliki višjih proizvodnih vrednosti.

Najbolj je ta sprememba vidna v igrah, kot je



S kvalitetnim scenarijem in proizvodno vrednostjo je *Knights of the Old Republic* trenutno RPG, ki je najbolj zvest filmski osnovi.



Slaven prizor na plaži v *Medal of Honor: Allied Assault* je mejni dosežek v sodobni filmski igri.

Enter the Matrix: "Okolja v igri je oblikoval filmski oblikovalec," je razložil Perry. "Iki so bili oblikovani v sodelovanju s kostumografi; ena ura ekskluzivnih posnetkov pa je bila posneta v enaki kakovosti in z enako pozornostjo do podrobnosti kot sami filmi."

Vendar pa to sodelovanje ni omejeno le na igre, ki se neposredno navezujejo na filme – prodrlo je v veliko večino sodobnih iger. "Uporabljamo veliko pred-produkcijskih tehnik, kot so kinematika in predvizualizacija," je povedal Rick Giolito. "Prav tako uporabljamo tudi veliko enakih tehnik kamere, kot so značilne za filme. *Need for Speed* je naš zadnji primer uporabe preizkušenih in delujočih učinkov kamere in osvetlitve, s katerimi smo ustvarili igro, v kateri ima igralec občutek hitrosti, ki ga ni doživel nikoli prej. Sem sodijo zameglitev gibanja ("motion blur"), visoko kontrastno osvetljevanje, odsevi in refrakcija. Ekipe je natančno preučila učinke v filmih, kot je *Too Fast Too Furious* in drugih, in jih nato uporabila v igri." Osebe, ki je svojo profesionalno pot pričelo v filmih je prav tako našlo svoj novi tehnološki dom v studiih podjetij, ki se ukvarjajo z igrami. "Vedno več ljudi se iz tradicionalnih medijev seli na našo stran," je ponosno zatrdil Giolito. "Tukaj, pri EALA, je položaj umetnostnega direktorja franšize *Medal of Honor* prevzel Mark Lasoft, z oskarjem nagrajeni nadzornik vizualnih učinkov, Glenn Entis, eden izmed ustanoviteljev Pacific Data Images (po-djetje, ki stoji za *Antz* in *Shrek*) pa je zadolžen za izgled iger. Kar zadeva selitve na filmsko stran, pa so v glavnem povezane z animatorji in izdelovalci pro-

gramskih orodij, v večini primerov pa smo pričali pravemu naletu na našo stran."

Zgodba se zapleta

Proizvodne vrednosti so ena stvar, ko pa ljudje ome-njajo filmske trenutke v igrah, pogosto mislijo na povsem določeno stvar. Dave Perry je povedal, da "bo največji vpliv, ki ga bodo imeli filmi na igre, moč zgodbe. Zasnove zgodb so bile običajno najslabši element v svetu iger in ravno na tem področju bo imel hollywoodski talent največ vpliva. V prihodnosti bodo kakovostni hollywoodski scenaristi usmerili svojo ustvarjalnost v temelje zgodb, na katerih se gradijo igre." Bolj kot zunanjo podobo večina razvijalcev iger zavida celuloidnemu traku njegovo sposobnost učinkovitega pripovedovanja zgodb – in ravno na tem področju lahko pride do izboljšav. Vzemite na primer *Grand Theft Auto: Vice City*. Kar zadeva sam način igranja, gre za čisto video igro, ki temelji na popolni svobodi gibanja – vendar pa tak koncept ni več dovolj, zato uporablja premišljen niz vmesnih sekvenc, s katerimi predstavi epsko zgodbo o mafiji. Ravno v skromnih vmesnih sekvencah lahko zasledimo večino neposrednega prehoda med igrami in filmi – pogosto nam ob tem postane tudi jasno, zakaj razvijalec iger piše programsko kodo, namesto da bi sodeloval pri filmu. Vzemite na primer *Metal Gear Solid 2*, ki vključuje navidezno neskončno dolge pogovore med dvema osebama. Kljub vsem njegovim filmskim težnjam, česa takega ne bi v pravem filmu nikoli videli. Celo najbolj

SVETLE STVARI
Z Davom Perryjem, direktorjem podjetja Shiny, smo govorili o svetu filma.



PCF *Enter the Matrix* je bil najbolj zgleden primer povezave filma in igre v zadnjih letih. V čem se je ta igra razlikovala od drugih?
PERRY S tem projektom sta Larry in Andy Wachowski zares pokazala, kako je industrija iger mogoče povezati s Hollywoodom. Običajno so projekti računalniških iger, ki temeljijo na filmih, postranskega pomena v primerjavi s filmom. Namesto tega sta si brata Wachowski zamislila igro kot integralen del celotne izkušnje: ljudje, ki so sodelovali pri filmu, so prav tako pomagali ustvarjati igro.

PCF Ali ste mnenja, da bo v prihodnjih letih še več primerov tega sinergičnega pristopa? Ali ga bo manj?
PERRY Menimo, da je ta igra popolnoma spremenila ustaljena pravila. Od zdaj naprej se bodo vsi lotevali ustvarjanja iger na tak način.

PCF Kako ste se lotili prenosa filmskih tehnik *Matrix* v igro? Gre za film s posebno estetiko, tako v tehniki kot v kostumih – na katere bistvene elemente ste morali biti pozorni?
PERRY Pomembno je določiti, kateri so tisti bistveni elementi, ki jih želi igralec videti – zleži morate skozi tisto televizijo ali monitor in ugotoviti, kaj želi igralec izkusiti, in mu nato to tudi priskrbeti. Pri *Enter the Matrix* je to pomenilo like, ki so lahko tekli po zidovih, prevračali kozolce med streljanjem in tako naprej. Z igralci smo organizirali več testov in jih vprašali, česa si želijo od take igrice. Pravi izziv pa je bil vse to tudi narediti.

preprosta pravila podajanja zgodbe, kot je "raje pokaži, kot da poveš", so večini razvijalcev španska vas. Prav tako je potrebno omeniti, da velika večina iger, ki so pri kritikih zaradi dobre zgodbe pozele hvalo, dolguje svoj uspeh čisti prozi (na primer *Planescape Torment*) ali tehnikam, ki bi jih bilo nemogoče uporabiti v drugih medijih (*System Shock 2*, če navedemo en primer).

Zadeve se z vključevanjem profesionalnih piscev izboljšujejo, vendar pa še zmeraj niso na taki stopnji, da bi nas popolnoma zadovoljile. "Sequence *The Lord of the Rings*, v katerih se akcija iz filma v igro preliva skoraj neopazno, so naravnost osupljive," trdi Dan Mayers iz podjetja Eidos, "vendar pa mi je osebno ljubše, če lahko ves čas nadziram dogajanje. Raje sem sam gospodar svoje usode, kot da bi moral poslušati medel scenarij nekoga drugega ali se zanašal na podpovprečno kamero."

Zanimivo je opazovati, kako se je ideja tega, kaj "filmsko" dejansko pomeni, drastično spremenila v zadnjih 15 letih, odkar je Cinemaware pričel razvijati koncept interaktivnega filma. Ne glede



OKIPAGE B4300

OKIPAGE B4300
črnobeli digitalni tiskalnik
18 str./min
razred 1200dpi
16-48 MB spomina
kapaciteta papirja do 850 listov
USB 2.0 in paralelni vmesnik
opcija mreža, PostScript, ...
samo 6,2 sec za prvi izpis



OKIPAGE C5000

OKIPAGE C5100n / C5300n
najcenejši tiskalnik v
svojem razredu
nizka cena barvnega
in črno-belega izpisa
vse barve natisne v enem prehodu
12 str./min v barvah -
20 str./min č/b
1200*600 dpi
do 400 MHz processor
32 do 320 MB spomina, opc. HD
opc. Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 930 listov
10/100 Base TX Ethernet
in USB vmesnik

THE
COLOUR
OF BUSINESS

LIGHTS COLOUR ACTION!

Okidata Network Solutions
for a Global Society

OKI

MIKROING
trade d.o.o.

UVOZNIK IN DISTRIBUTER:

MIKROING trade d.o.o.

Tržaška cesta 393, LJUBLJANA,

Tel.: 01 42 36 131, Fax: 01 25 71 133,

E-mail: mikroing@mikroing.si

www.mikroing.si



OKIPAGE C9000/C7000

Barvni digitalni tiskalnik
format do A3+
do 30 str./min v barvah -
do 37 str./min v č/b
do 1200 x 1200 dpi
originalni Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 2850 listov
do 600 MHz Power PC 750 procesor
do 1024 MB spomina / hdd / duplex



Marec 2003
do
April 2003



Junij 2003
do
Avgust 2003



KINEMATIČNE IGRE SKOZI ČAS

Igre, ki poskušajo emulirati filme, še zdaleč niso nov pojav.



ROCKET RANGER – 1988

Cinemaware se je posvečal ideji interaktivnih filmov. *Rocket Ranger* je nazoren primer pristopa podjetja, ki je mešalo inovativno grafiko s preprostimi podigami in s

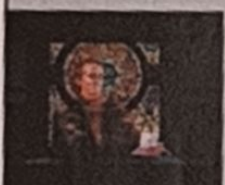
poudarkom na vzdušju. Čeprav so bile vmesne sekvence zelo privlačne, pa so bili dejanski deli igre komaj kaj več kot arkadne igre.



ANOTHER WORLD – 1991

Zasnovan na temeljih *Prince of Persia* je *Another World* postal uspešnica zaradi intuitivne integracije filmskega priredila. Vmesne sekvence so bolj kot opore za akcijo bile

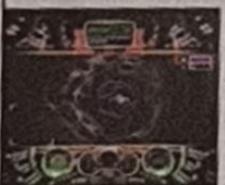
uporabljene za pripovedovanje zgodbe. Ko ste na primer pobrali pištolo, ste si lahko ogledali kratek prizor vaše roke, ki sega po orožju. Čisto zares: to je leta 1991 izvedlo nič koliko občudovanja.



7TH GUEST – 1993

Kljub temu, da je *Another World* šel po arkadni poti, se je s prihodom CD-jev pričela fraza "interaktivni film" uporabljati v bolj miselnih in pustolovskih igrah. *7th Guest* je bil

eden izmed prvih interaktivnih filmov, ki so poželi hvalo: renderirane dele je mešal z igralci, ki so pripovedovali zgodbo, obenem pa je za osnovo igre uporabljal klasične uganke.



MICROCOSM – 1994

Podjetje Psygnosis je dogo časa razvijalo CD-ROM, ki se je zlagel po *Impossible Journey*, in prav tako igral na filmsko karto. CD so uporabili kot orodje za prikaz popolno-

ma renderirane grafike za svojo igro v stilu *Space Harrier*, v kateri je glavni junak bila majhna vesoljska ladja, ki je potovala po človeškem telesu. Uporaba proizvodnih vrednosti po vzoru filma v preprosti arkadni igri je utrla pot, ki ji drugi sledijo – z vedno večjim umetniškim uspehom – še danes.



WING COMMANDER IV: PRICE OF FREEDOM – 1995

Podjetje Origin je imelo močna nagnjenja do filma, že od prvega *Wing Commander*-ja. Nad tem nismo preveč navdušeni, saj je rezultat med drugim bil

tudi obupen film *Wing Commander*, a če to dejstvo zanemarimo: le redkim igram je uspelo doseči tako filmsko občutje kot *Wing Commander*.



RESIDENT EVIL – 1996

Čeprav je *Alone in the Dark* prva igra, ki je združila grozo in boj za preživetje, pa je ravno *Resident Evil* zapečatil obliko žanra. Ustvaril je filmsko atmosfero (čeprav atmosfero iz B filma) z mešanico kompleksne zgodbe, skriptiranih sekvenc in trejeosebnega pogleda na svet. Če govorimo o enem samem žanru, ki je izšel iz Hollywooda v igre, je "preživetvena grozljivka" zagotovo zmagovalca. Brez filmskega navdiha je le malo verjetno, da bi igra sploh kdaj ugledala luč dneva.



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE – 2003

Konami jeva akcijsko-pustolovska igra, ki temelji na prikritosti, je velik dosežek v okviru določenih zamisli igre in zvrsti. Obsežen scenarij, s katerim se seznanijo igralci skozi številne vmesne

sekvence, je danes sprejet model – ta igra pa ga je popeljala ne še višjo stopnjo. Stil in like si je sposodila iz filmov, z velikim platonom pa si *Metal Gear Solid 2* deli še eno podobnost: šlo je za samozavesten poskus ustvariti finančno uspešno, ki so ga ljubitelji pričakovali še preden se je pojavil Playstation 2.



CALL OF DUTY – 2003

Po zgledu nove šole kinematičnih iger, nič ne doseže *Call of Duty*. Bolj kot na samo pripoved se osredotoča na trenutke in namesto da bi jih ustvarila s pomočjo kinematografskega pristopa, uporablja metodo, ki je bližje svetu iger:

postavi vas na sredo teh trenutkov in jih "predvaja" povsod okoli vas. Pravzaprav je z vztrajno uporabo skriptiranja in koreografije, tako kot pred njo *Metal Gear Solid*, po mnenju nekaterih kritikov zašla s poti svobode in razsežnosti, ki je možna v igrah.



na žanr pa je osnovni pristop uporabe vmesnih sekvenc za razlago situacije v kombinaciji z dejansko interakcijo ostal nespremenjen. V zadnjih petih letih je sprememba doživel tudi ta pristop. Novejši koncepti filmskih tehnik združujejo pripovedne elemente vmesnih sekvenc z interakcijo v eno samo nedeljeno celoto. Čeprav je bilo sledove takega koncepta možno zaznati že prej, pa so bile prav visoko skriptirane sekvence *Half-Life* prvi resnični znak, da se pripravlja sprememba paradigme. Take sekvence so bile nato uporabljene in razširjene v igrah *Medal of Honor* – sekvenca na obali Normadije v *Allied Assault* je postala zaščitni znak tega novega gibanja. Zadrjo ponovitev je koncept doživel v *Call of Duty*, kjer sta skriptirane sekvence in UI gibanje tako trdno medsebojno prepletena, da ostaneta igralcu neopazna. Bolj kot na zgodbi je poudarek na navalu občutkov, ki jih doživlja igralec.

Ko te premagajo čustva

"V *Medal of Honor*", je razložil Giolito, "smo se oblikovanja igre lotili po delih. Naše stopnje si zamislimo tako, da lahko oblikujemo igralško izkušnjo skozi način igranja, dialog, osvetlitev, glasbo in učinke ter na ta način zasujemo našo emocionalno tarčo z vsem, kar pričakujemo, da igralec v takem trenutku lahko čuti." Ker igra sledi linearni poti – tako kot film – lahko izračunajo, katerim dražljajem je podvržen igralec na različnih točkah igre, iz tega pa predvidijo njihovo čustveno stanje, od groze do ponosa ali česar koli drugega. "Podoben pristop je uporabljen tudi v filmih, kjer režiserji in igralci razbijejo scenarij na manjše dele, da bi od trenutka do trenutka dosegli večjo čustveno intenzivnost, ki dopolnjuje dogajanje na zaslonu," je nadaljeval. "Ko enkrat najdemo naš emocionalni cilj, usmerimo vso ustvarjalno energijo v obuditev teh občutij s pomočjo orodij, ki sem jih prej omenil."

V primerjavi s tradicionalno predstavitevjo zgodbe je ta ideja filmske izkušnje nekaj zelo drugačnega. "Preprosto povedano, gre za izkušnjo, ki vas prestavi iz resničnosti, kot jo poznate, in v katero ste tako globoko potopljeni, v izkušnjo igranja, kjer dejansko čutite resnična čustva, izkušnjo, ki vas preslepi, da

skoraj verjamete, da gre za resnično dogajanje," je zatrdil Giolito. "Dobrim filmom uspeva natanko to. Tudi sam pogosto izgubim stik z resničnostjo in se znajdem v nekem drugem kraju in času ter osebno doživljam čustvene vzpone in padce tistega lika na zaslonu, s katerim se najbolj poistovetim. Kdo pa ni čutil občutka izgube, ko izgubi življenje lik Toma Hanksa v *Saving Private Ryan*? Zavedamo se, da gre v resnici za igralca po imenu Tom, vemo, da krogle in kri niso resnične, zavedamo se, da gledamo sliko na kosu celuloidnega traku, a kljub temu počemo. V tem je čar filmske izkušnje. Ko se vsi potrebni deli združijo v celoto – izvedba, kinematografija in režija, kostumi, osvetljava, glasba in učinki – smo prestavljeni v drug kraj in čas. To je prava magija in ravno ta magija je naš glavni cilj."

Tako je vsaj v teoriji. Skriptirane akcijske igre, so trenutno največji dosežek v svetu iger, ki temeljijo na filmih. In čeprav so te igre v primerjavi z veliko večino prejšnjih inkarnacij iger, ki so temeljile na filmih, dosegle precejšnjo priljubljenost, pa še vedno obstaja veliko število igralcev iger, ki menijo, da je ta-

"Gre za izkušnjo, ki vas prestavi iz resničnosti v izkušnjo igranja, kjer dejansko čutite resnična čustva."

ko napredovanje po vnaprej določenih tirnicah preveč omejujoče: dejstvo, da bodo vodeni skozi namišljena vnaprej načrtovana občutja, zmanjša njihovo stopnjo življenja v igro. Možno je, da bodo razvijalci iger odkrili bolj prefinjene načine, na katere bodo vodili igralca, ti pa bodo sčasoma postali prevladujoča oblika. Po drugi strani pa je možno, da gre le za prehodno obdobje v razvoju iger in da bodo "skriptirane kinematografske strelske igre" že čez desetletje postale nekakšni retro izdelki. Razvoj in zgodovina iger nista nikoli tako prijetna in preprosta kot hollywoodski film v treh dejanjih.

PCF

Najmočnejši med najmočnejšimi!



Tron 2.0 poskuša slediti temam in estetsko razširiti oblikovanje.



Trend ponovne predelave popularnih licenc je vodil v SCI-jev *The Great Escape*.

TVOJ WC BO DOLGOČASEN BREZ NJEGA!

FHM

MOJSTER MASAŽE

Naša dekleta ti
pokaže jo, kako!

SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!
WWW.FHMSLO.NET
MAREC 2004
790 SIT

ŽIVI VEČNO!

Ubijalske čebele! Kemični napadi!
Mafijski morilci! S FHM si varen!

POTOKI KRVII

**"ZGRABIL SEM GA ZA GLAVO
IN MU ODGRIZNIL NOS"**

Izpoved udeleženca
prepovedanih bojev.

REBEKA DREMELJ



Bolj vroča kot kadarkoli!

HALLE BERRY

Fantje, pripravite se na knock-out v 8 rundah!

GIGANTSKA NAPOVED FILMOV!

Zato so izumili
multipleks!
Brez norveških
art filmov in
jokavih dram!

PLUS!

Victoria Silvstedt,
obešanje kamenja na
tiča, kako popraviti
žensko, Boris Popovič,
pivski potopis, Marilyn
Manson, na prizorišču
umora, kako
organizirati trojek in
en zavaljen Superman

**148
STRANI
790 SIT**

SEKSI + ZABAVEN + UPORABEN

52 SEKUND ZA VDOR

V povprečen PC je mogoče vdreti v manj kot minuti.
Zakaj se torej le redki pobrigajo za varnost?

Če vprašate kakega ne posebej računalniško opismenjenega strčka ali teto o internetu, vam bosta ob kopici mahanja z rokami goreče razložila, da gre za nekaj strašansko bogokletnega in nevarnega. Tudi nekateri senzacionalistični časopisi so mu nadelali sloves digitalnega kačjega gnezda, kjer v kibersencah ždijo hekerji in zganjajo grozljiv elektronski terorizem nad miroljubnimi ljudmi. Bolj izkušeni uporabniki interneta ob tovrstnih izjavah samo zavijemo z očmi in naveličano pihnemo.

Vseeno pa ležernost ni nekaj, kar bi si lahko kar tako privoščili. Vsake toliko časa se splača spomniti na resnične nevarnosti, ki prežijo na spletu, in na orožja, s katerimi jih potolkemo. V teh nekaj mesecih, kolikor je leto 2004 staro, je izbruhnilo nekaj zelo nevarnih virusov, razkrila pa se je tudi ena nevarna velika varnostna luknja v operacijskem sistemu Windows.

Internet je res domovanje lepega števila hekerjev, piratov, prevarantov, spammerjev in podobnih hudobnežev. Morajo jih ni toliko, kot nas želijo prepričati paniki, a obstajajo.

In upam si trditi, da med vami ni nikogar, ki ga vsaj enkrat ne bi obiskal računalniški virus ali črv. Kljub temu pa – kaj večina uporabnikov naredi za svojo varnost? Nič.

Obstaja več različnih tipov varnostnih napak: poznano luknje v šlampasto napisanih programih, ki jih lahko izkoristi zli uporabnik vašega sistema za pridobitev višjih privilegijev, razširjene so e-poštni natege, ki izkoriščajo napake v Internet Explorerju, da iz ljudi izvečejo informacije o kreditni kartici; potem pa so tu še virusna obolenja in agresivni črvi, kakršen je bil v zadnjem času na primer MyDoom. Našteli smo samo majhno število načinov, na katere lahko vaš PC in podatke na njem pokvarijo, ukradejo, prepišejo, sesujejo ali kako drugače ogrozijo.

Skozi različne varnostne luknje lahko nepridipravi zlezejo na različne načine in izkoristijo različne pomanjkljivosti, zato ne obstaja eno samo zdravilo, ki bi nas naredilo varne pred vsemi grožnjami. Tako imenovani trik "buffer overflow" ali preobremenitev medpomnilnika izkoristi napako, ki jo je naredil programer, medtem ko pred kratkim odkrita URL rana Internet Explorerja omogoča nepridipravom, da pre-

pričajo uporabnika, da se nahaja na uradni spletni strani in da bo številka kreditne kartice, ki jo je pravkar vpisal, prišla v prave roke. Na koncu pa se vsa njegova finančna zgodovina znajde v rokah ekipe iznajdljivih romunskih najstnikov.

Neumnost je blagoslov

Ko enkrat postanemo žrtve elektronskih tatov, posledice običajno niso lepe – včasih je potrebno formatirati celoten trdi disk in znova postaviti sistem, včasih pa zaradi naivnosti izgubimo mnogo tisoč dolarjev s kreditne kartice. Še nevarnejši so morda napadi, ki so za uporabnika skriti. Včasih namreč ni nobenega neposrednega znaka, da nekdo šari po vašem računalniku. Prav nič nemogoče ni, da ravno ta trenutek nekdo uporablja vaš PC za razpošiljanje neželene pošte, vi pa nič hudega sluteč tretjič zapored zmagoslavno zaključujete pasjanso.

Histerija rumenega tiska ne pozna meja in preko njih so razpihnili tudi krajo identitete (ang. "identity theft"), o kateri je zadnje čase veliko govora. Kraja identitete seveda ni nova zamisel, je postala pa v zadnjem času spet popu-

VARNOST IN WINDOWS

Popolne varnosti ni, govorimo namreč o Windows, lahko pa jo izboljšate.

Če želite (in, verjemite nam, da si želite) drastično izboljšati varnost svojega operacijskega sistema Windows, boste morali vložiti nekaj truda in denarja za nabavo dodatne programske opreme, kot sta spodoben požarni zid in protivirusna zaščita. Tu je nekaj priporočil.

POŽARNI ZIDovi

ZoneAlarm (www.zonelabs.com): Ta paket je splošno priznan kot eden najboljših programskih požarnih zidov za Windows. Je skrajnje preprost za uporabo in konfiguriranje, ravno tako ni strahu, da bi se izgubili med nastavitvami. Privzeto ne dovoljuje nobenega vstopa v vaš sistem in odpre zelo malo izhodov.

Norton Personal Firewall (http://symantec.com): Še en popularen požarni zid za Windows, ki pa ni brezplačen za domače uporabnike. Je dovolj zmogljiv, a kljub temu preprost za uporabo, nadzorujete pa ga podobno kot ZoneAlarm. Vsebuje tudi filtre za nezaželeno e-pošto.

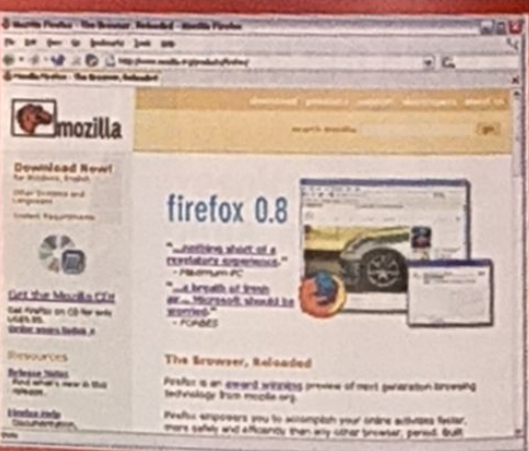
PROTIVIRUSNI PROGRAMI

Norton AntiVirus (http://symantec.com): Del paketa Norton Internet Security. Gre za enega prvih in še vedno najboljših protivirusnih programov na internetu. Sproti pregleduje e-sporočila in običajne datoteke, odstranjuje pa tako viruse, kot tudi črve in trojanske konje.

McAfee VirusScan (http://uk.mcafee.com): Še en noro popularen protivirusni programski paket. Trenutno prepozna več kot 67.000 virusov, na svojih računalnikih pa ga ima nameščenega več kot dva milijona uporabnikov.

NADOMESTKI ZA INTERNET EXPLORER IN OUTLOOK EXPRESS

Uporabniki interneta, združite se in odvrzite okove. Nič več vam ni treba biti priklenjen ob Microsoftov starajoč se in nič kaj varen spletni brskalnik ali njihov odjemalec za elektronsko pošto, Mozilla Thunderbird (čisto nov odjemalec za pošto) in Mozilla



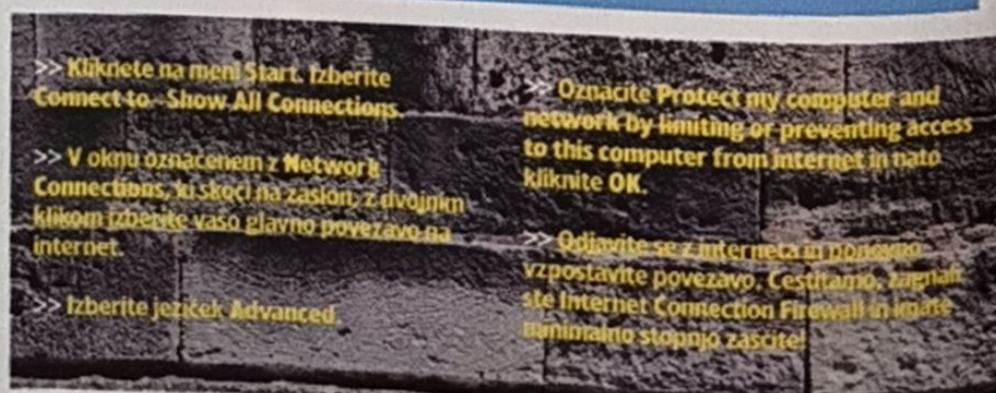
Mozilla Firefox: brskalnik za novo generacijo.

Firefox (svež spletni brskalnik) tvori odličan duet, ki zelo dobro nadomesti Internet Explorer in Outlook Express. Oba lahko snamete s strani www.mozilla.org.

>>> ŽIVETI IN UMRETI S SVOJIM POŽARNIM ZIDOM

Kot verjetno zelo dobro veste, je požarni zid kos programske opreme, ki budno spremlja vašo omrežno povezavo in onemogoči dostop vsem povezavam, ki jih ni zahteval vaš računalnik. Požarni zid je najosnovnejša stvar, ki jo lahko namestite za internetno varnost, še posebej, če si lastite širokopasovno povezavo v svet. Internet Connection Firewall je privzeta programska požarna zid, ki ga dobite v paketu z operacijskim sistemom Windows XP. Gre za razmeroma oskubljen požarni zid, za katerega boste brez težav našli boljše komercialno alternativo. Kljub temu pa velja za nekakšen standard v vseh različnih Windows XP in je dovolj učinkovit, da bo zadovoljil potrebe večine uporabnikov Windows.

V trenutnih različnih Windows XP je požarni zid privzeto izključen. S prihodom dodatka Service Pack 2, ki bo na voljo to poletje, se bo to spremenilo, kar označujemo kot zelo dobrodošlo. Če nimate boljše možnosti, sledite preprostim korakom na desni in omogočite delovanje Internet Connection Firewalla na povezavi za internet v Windows XP.



lama zaradi številnih nevarovanih sistemov in komunikacijskih kanalov na internetu. Omenjeni izraz se naša na vsa kriminalna početja, kjer prevarant na skrivaj pridobi, in kasneje poskuša zlonamerno izrabiti, osebne podatke, dobro ime ali sloves druge osebe. Tisti "zlonamerno izrabiti" je seveda običajno povezan s financami. Ker internet ne pozna neke stroge oblike nadzora, se kriminalci zadnja leta zelo radi sprehajajo po njem in krajejo osebne podatke, gesla za dostop do varovanih podatkov ter bančne podatke in podatke o kreditnih karticah. Znano je, da tatovi identitete nagrmadijo ogromne količine podatkov o eni sami osebi. In ko imajo vse, kar potrebujejo, se lahko lotijo umazanij vseh sort – v imenu žrtve se lahko posredno gredo podlosti, kot so najemanje posojila ali uporaba kreditne kartice za pridobitev informacij o potnih listih ali drugih, bolj delikatnih podrobnostih.

Preden začnete tiste, ki vas bodo opozarjali na nevarnosti vdora, vse povprek razglasi za sejalce panike, pa pomislite, da se te stvari kljub vsemu dogajajo. In se bodo še naprej. Sami niste nobena posebnost, pa čeprav vam je morda mama povedala drugače. Glede na veliko število prebivalcev interneta

se vam morda zdi nemogoče, da bi se taka nečednost zgodila ravno vam, a ni nemogoče.

Na srečo obstaja cel kup preprostih pravil, ki bodo znatno zmanjšala verjetnost, da do pride česa podobnega, večina pa spada v kategorijo "zdrava kmečka pamet". Bodite konzervativni, kar zadeva količino posredovanih osebnih podatkov in oseb, ki jim jih boste zaupali. Redno spremljajte bančne izpiske in iščite neznane odhodke z vaše kreditne kartice. Vodite si natančne zapise o vseh spletnih transakcijah. Če boste sledili tem napotkom, boste zmanjšali možnost kraje identitete na minimum.

Večkrat se v javnosti pojavlja vprašanje, če ima morda Windows že v svojih temeljih kakšno varnostno napako (poglejte si, denimo, prejšnji PCFormat). Vsekakor se neke na dnu operacijskega sistema nahajajo mine, ki bodo razstrelile noge vsakemu nepazljivemu programu, katerega avtor ne bo imel v glavi zemljevida terena, po katerem hodi. Pa to pomeni, da je Windows pokvarjen? Ali pa gre morda samo za nek star predodek, ki ga imamo v glavah še iz časov, ko Microsoft ni bil preveč pozoren na varnost svojih programskih paketov? So krivi le številni virusi in črvi, ki se prehranjujejo z operacijskim sistemom Windows?

Pred kratkim smo na naši spletni strani poročali o programski kodi Windows, ki je iz neznanih virov pričurkala v javnost. Čeprav gre za obsojanja vredno krajo, smo tako le dobili nek vpogled v drobne

Microsoftovega operacijskega sistema. Zanimivo je, da se večina strokovnjakov strinja, da je koda Microsoftovih programerjev dokaj čista, dobro napisana in se drži vseh pravil lepega programiranja.

Junaki, ne bedaki

Če so Microsoftovi programerji v bistvu torej asi in ne neki nepismeni orangutani, od kod se v programsko opremo potem sploh vtihotapijo varnostne napake? Vzrok torej ni v pomanjkanju kvalitete, temveč v razširjenosti njihovega izdelka – operacijskega sistema. Ob zadnjem štetju je bila uporaba v hišnih računalnikih nekako takšna: Windows 95%, Linux 2%, Mac OS X 2%, ostalo 1%. Tisti med vami, ki imate večjo matematično izobrazbo, boste iz te informacije takoj znali izluščiti, da operacijske sisteme Windows uporablja znatno več osebnih računalnikov kot vseh ostalih skupaj.

Postavite se zdaj, samo tako, hipotetično, v vlogo hakerja. Če želite povzročiti maksimalno razdejanje, bi se na podlagi zgornjih števil zelo verjetno brez razmisleka usmerili proti uporabnikom sistema Windows. Tako bo vaš udarec prišel na oči veliko večji publiki, medijsko bo bolj odmeven in vaši kolegi se vam bodo klanjali precej globlje kot sicer, če je vaša sociopatska želja pač takšna.

Pa je res samo številčna premoč razlog, da so uporabniki operacijskih sistemov Windows podvrženi večini napadov? Je Microsoft postal žrtev svojega

>> TVEGANJE V OKOLJU WINDOWS

Paul "h4x0r" Hudson nam demonstrira običajen napad na Windows...

10 SEKUND Iskanje računalnikov z Windows: Skeniraj lokalno omrežje z NMAP-om in najdi vse milčke, ki se poslužujejo Windows 2000, XP ali 2003.

15 SEKUND Izberi žrtev in potrdi ranljivost: Izberi en računalnik in pozeni test, ki bo preveril, ali je DCOM vklopljen.

20 SEKUND Pohodi medpomnilnik: Pošlji žrtvi zlobno okvarjeno zahtevo, ki povzroči "buffer overrun" v storitvi Remote Procedure Call (RPC).

25 SEKUND Izdelaj stranska vrata: Pošlji kodo, ki se naj izvede – v našem primeru stranska vrata, ki nam bodo omogočila dostop do ukazne vrstice od koder koli.

27 SEKUND Pobrskej po uporabnikovih podatkih: Ko je računalnik pod našim popolnim nadzorom, lahko brišemo, ustvarjamo ali gledamo poljubne datoteke ali celo uporabljamo ukaze, kot sta Format in Fdisk.

30 SEKUND Vgradi stranska vrata: Uporabi FTP ukaz in se poveži na strežnik ter trajno namesti stranska vrata, če se nam jih bo slučajno zahotelo še kdaj uporabiti.

40 SEKUND Namesti hudobno paketno datoteko: Vstavi paketno datoteko, ki bo ob vsakem zagonu ponovno zagnala računalnik, v mapo Startup.

50 SEKUND Ponovno poveži medpomnilnik: Zapri povezavo in se poveži na vrata 139 (Windows komunikacijska vrata). Pošlji pokvarjene podatke, ki jih Windows napačno obdela.

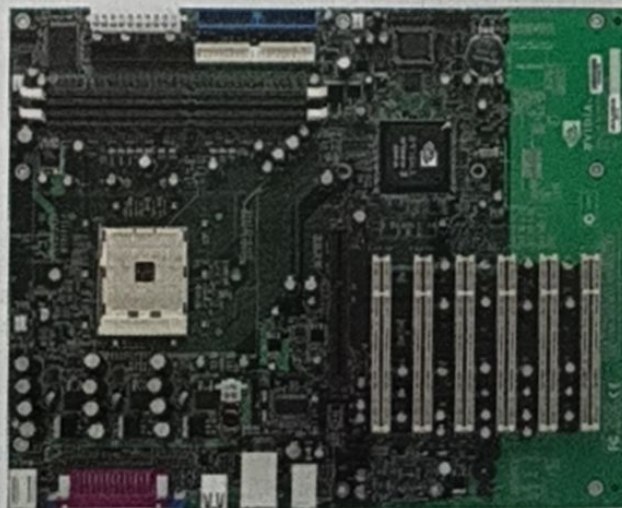
52 SEKUND Večno ponovno zaganjanje: Računalnik se sesuje in gre v ponovni zagon. Kmalu pride do paketne datoteke v Startup, ki sistem spet ponovno zažene. In še enkrat, in še enkrat...

SKUPNI ČAS: 52 SEKUND

STORJENA ŠKODA: Popoln nadzor nad računalnikom, ukradene in izbrisane datoteke, vztrajno ponovno zaganjanje računalnika, kar ga naredi praktično neuporabnega.

ZAKLJUČEK: Utirjenje Windows v neskončen cikel ponovnih zagonov, čeprav je bil sistem zakrpan pred le nekaj meseci, je preprosto kot pasulj, popoln nadzor nad računalnikom pa včasih zahteva malo več časa.

Najnovejši nVidiine osnovne plošče nForce 3 imajo požarni zid že vgrajen.



Če se ne boste primerno zaščitili, boste hitro ugotovili, da imate zavezane roke

"MyDoom je vzletel kot raketa in na svojem temačnem poslanstvu milijonkrat obkrožil naš planet"

protikonkurenčnega obnašanja/monopolizma/uspeha (zbršite neustreznost)? Je povprečen uporabnik le majhen nedolžen zajček, ki je prišel pod vpliv ljudi drugega kapitalističnega tovarnjaka, ki mu sledi cela kolona avtomobilčkov hekerjev, jeznih, da jim je šofer tovarnjaka odvzel prednost tri križišča nazaj? V obeh primerih je odgovor ne. Premoč operacijskega sistema Windows je morda faktor pri hekerjevi izbiri cilja, nikakor pa to ne opere krivde Microsofta in samega uporabnika v današnjem svetu spletnih virusov.

Pozorno poslušajte!

Ti, tam. Ja, ti, uporabnik PC-ja. Malce naiven si, veš. Ja, pa si. In čisto vseeno nam je, če si bil šolski prvak v šahu in vsak dan gledaš Discovery. Če trdiš, da nisi naiven, nam razloži tole: zakaj še vedno, po tolikih opozorilih, odpiras priponke v e-sporočilih ljudi, ki jih ne poznaš? Kolikokrat so te samozvani strokovnjaki za varnost že opozorili na nevarnost tega dejanja? In ti kljub temu še vedno klikaš na te hudičeve priponke. Morda priznati, da je to malo naivno.

Morda tega ne počnete ravno vi. Morda tega ne

počne nihče. A kako potem razlagate izbruh črva MyDoom, do katerega je prišlo pred kratkim? MyDoom je vzletel kot raketa in na svojem temačnem poslanstvu milijonkrat obkrožil naš planet ter

puščal svoj tovor v Windows PC-jih po celem svetu. A do tega ni prišlo samo od sebe. Črv se je razširil, ker so milijoni uporabnikov Outlooka zaganjali binarne priponke, ki so jih prejeli od popolnoma neznanih ljudi. Ker je šlo za tipičnega trojanskega konja, ki je z naslovi v slogu "To moraš videti", "Upam, da to ni res" ali "Uau, zabon na zajčki" preplaval možganske centre za razburjenje in preprečil signalom, da bi se prebili do centrov za trezno razmišljanje. In 24 ur kasneje smo imeli epidemijo.

Dobro, opravičujemo se za obtoževanje – niste naivni. A tam zunaj mora biti malo morje ljudi, ki so. Le tako si lahko razlagamo, zakaj so sociološke finte, kakršna je bila MyDoom, tako zelo učinkovite. Sicer računalništvo ni edino področje, kjer tovrstne natege vžgejo, je pa siljenje prejemnika e-sporočila v odpiranje priponke s pomočjo udarnega naslova šolski primer tega. Trkanje na samovšečnost, avtoritativne grožnje ali uvidevno obljubljanje pomoči, v kombinaciji z odštekano ali pomografsko zvanečimi priponkami, je običajno več kot dovolj.

Veliko strokovnjakov za varnost še vedno trdi, da

>>TVEGANJE V OKOLJU LINUX

In potem se g. Hudson loti še Linuxa. Ki je 18 sekund varnejši.

10 SEKUND Iskanje Linux računalnikov: Poišči v lokalnem omrežju računalnike z Linuxom, ki imajo odprta vrata Secure Shell (SSH).

15 SEKUND Izberi žrtev in potrdi ranljivost: Izberi en računalnik in preveri, če ima ranljive točke, ki jih iščemo.

25 SEKUND Poveži se na strežnik: S pomočjo SSH se poveži na strežnik kot "root" in prevzemi popoln nadzor nad sistemom.

20 SEKUND Zaženi skripto zla: Pošlji pokvarjene informacije SSH strežniku in ponastavi administratorjevo (korensko) geslo na ZION101.

30 SEKUND Izdelaj stranska vrata: Dodaj novega uporabnika (sebe). Če delate kot "root", to hitro pade v oči pravemu sistemskemu administratorju, zato naj bo ime novega uporabnika čim manj vpadljivo.

40 SEKUND Poveži se kot nov uporabnik: Vrni se v sistem kot nov uporabnik in beri/spreminjaj/brši datoteke, ki ti gredo na živce.

43 SEKUND Namesti stranska vrata: S FTP-jem se poveži na strežnik in namesti stranska vrata, če se bomo kdaj želeli vrniti na kraj zločina.

53 SEKUND Počisti log datoteke: Izbrisi vse omembe naše prisotnosti v sistemu, tako da bodo sledi dokončno zabrisane (log datoteke so v Linuxu veliko bolj podrobne kot v Windows).

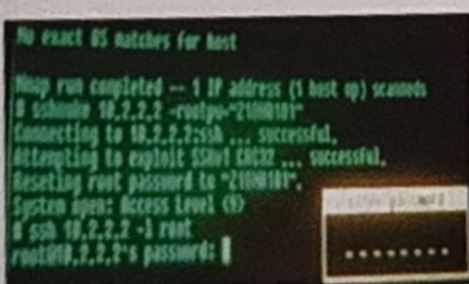
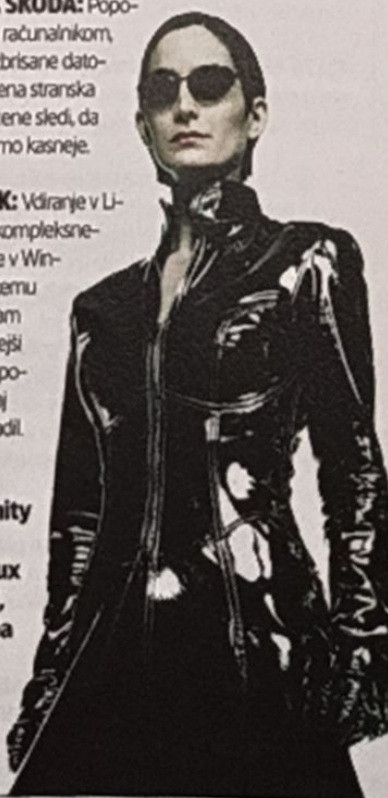
1 MINUTA 10 SEKUND Odjava: Nikjer ni več naših prstnih odtisov, zato skoči ven, preden nas kdo opazi.

SKUPNI ČAS: 1 MINUTA IN 10 SEKUND

STORJENA ŠKODA: Popoln nadzor nad računalnikom, ukradene in izbrisane datoteke, nameščena stranska vrata in počščene sledi, da se lahko vrnemo kasneje.

ZAKLJUČEK: Vdiranje v Linux je precej kompleksnejše kot vdiranje v Windows, a kljub temu mogoče, če vam uspe najti starejši sistem, ki ga uporabnik že nekaj časa ni nadgradil.

Dobro, Trinity bi morda vdirala v Linux prej kot mi, zato smo pa mi lepše oblečeni.



BOLJ VARNO KOT WINDOWS

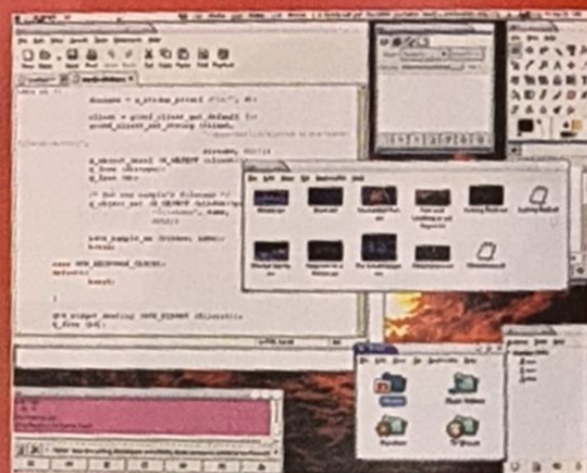
Windows ni edini operacijski sistem.

Če vas neskončno skrbi za varnost pri uporabi operacijskega sistema Windows, lahko poprimete katero izmed alternativ. Nas je najbolj zanimalo, kakšen pristop uporabljajo pri krpanju varnostnih odprtín in kako je postopek (ne)zapleten.

DEBIAN GNU/LINUX (www.uk.debian.org)

Linux se drži glas bolj varnega operacijskega sistema kot Windows, k čemur veliko pripomore njegov odprt značaj. To pomeni, da se, kakor trdi Eric Raymond, varnostne napake odkrijejo hitreje in bolj pogosto kot v Windows.

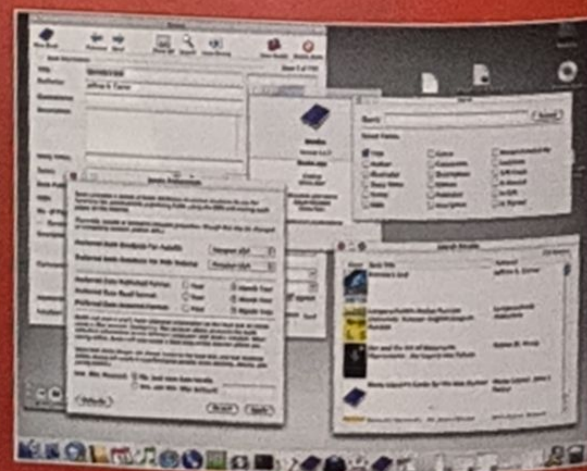
Obstaja cela vrsta distribucij Linuxa, ena najbolj spoštovanih in najhitreje rastočih pa je Debian. Razlog, zakaj je Debian tako priljubljen, se zlasti med sistemskimi administratorji, zadolženimi za varnost, je ta, da je vsak njegov kosček neverjetno preprosto držati v koraku s časom. Do online nadgradenj na daljavo se je mogoče "prebiti" z vnosom dveh preprostih ukazov: "apt-get update" in "apt-get upgrade". Tako se bo celoten bataljon sestavnih delov operacijskega sistema, ki jim je potekel rok trajanja, samodejno nadgradil. Z redno uporabo teh ukazov uporabnikov Debiana nima več kaj skrbeti, kar zadeva luknjicavost njihove programske opreme.



Uau, izgleda točno tako kot Windows.

MAC OS X (www.apple.com/uk/macosx)

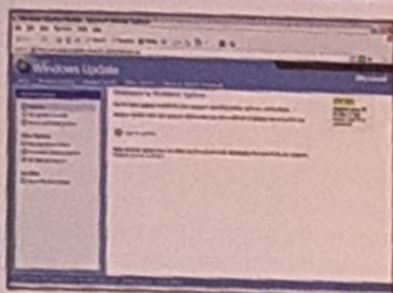
Mac OS X ni zamenjava za Windows, to je jasno, ker vam Windows ne bo uspelo zagnati na Macintoshu. Mac OS X pa ne na PC-ju. A če imate neke v bližnji prihodnosti označen dan, ko boste kupili nov računalnik in imate nočne more zaradi varnostnih problemov, boste morda hoteli razmisliti o nakupu Apple Macintosh z Mac OS X. Tako kot Linux, je tudi Mac OS X zgrajen na osnovi zapovedi prapočeta UNIX-a. Po teh zapovedih je večina uporabnikov prijavljenih v sistem z nizkimi privilegiji, tako da uporabniki in tudi virusi ne morejo namerno ali nenamerno povzročiti večjega razdejanja, kar se v svetu Windows dogaja vse preveč pogosto. Tako kot pri Linuxu, je tudi tu jedro operacijskega sistema brezplačno, na voljo pa je tudi program, ki olajša nadgrajevanje. Preko projekta Fink, katerega domovanje je na <http://fink.sourceforge.net>, je mogoče v OS X uporabljati celo Debianov ukaz "apt-get".



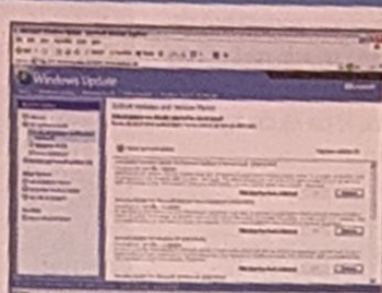
Uuuu, lušno.

>>POSODOBITE OKNA

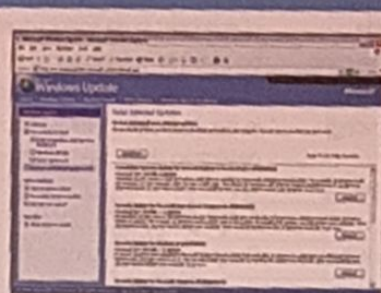
Vsaj enkrat mesečno poženite Windows Update in povečajte varnost.



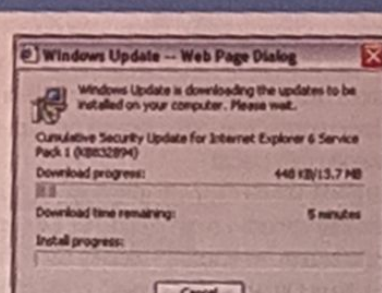
01 POIŠČITE NADGRADNJE
Kliknite na meni Start in izberite Windows Update. V Internet Explorerju (ne deluje v drugih brskalnikih) se vam bo odprla stran Windows Update. Morda se bo odprlo tudi pogovorno okno in vas vprašalo za dovoljenje, da namesti kontrolo Windows Update ActiveX. Kliknite Yes in zadeva bo nameščena. Na modemski povezavi lahko traja nekaj minut.



02 IZBERITE NADGRADNJE
Izberite Scan for updates in počakajte, da vam Windows pove, katera programska oprema na vašem PC-ju je potrebna obnove. Izberite nadgradnje, ki bi jih radi namestili. Delijo se v tri kategorije: kritične (Critical), priporočljive (Recommended) in nadgradnje gonilnikov (Driver). Kritične bodo označene samodejno, ostale označite po želji.



03 POTRDI TE IN NAMESTI TE
Ko ste enkrat določili programsko opremo, kliknite na Review and Install Updates. To vas bo popeljalo na zadnjo stran čarovnika za nadgradnjo. Ko se počutite pripravljene, lahko kliknete na Install Now. Strinjati se boste morali še z nekimi dogovori, nakar se bo končno začelo snemanje. Kar nekaj časa zna trajati, celo nekaj ur preko običajnega modema.



04 POČAKAJTE IN POŽENITE
Ko so končno nameščene vse nadgradnje, ponovno zaženite vaš računalnik. In to je vse! Vaš sistem je ravnokar zakoral vstrel s časom. Vaš trdi disk bo vseboval nove različice programske opreme Windows in vse (znane) varnostne luknje bodo zakrpane. Redna uporaba Windows Update vam znatno izboljša zdravstveno stanje živcev.

je najboljši način varovanja izobraževanje, da bi se s tem v glavi uporabnikov razvil obrambni sistem, ki ne bi padel pri vsaki priponki. Po drugi strani pa mi to skušamo vcepiti v zavest bralcev že vrsto let.

In znamenja niso dobra. Microsoft je izdal popravek za Outlook in njegovega pritlikavega bratca Outlook Express že pred tremi leti. Torej, ne le, da nekateri vztrajno ignorirajo prošnje strokovnjakov za varnost, ti isti ljudje, ki nagonsko klikajo po vsem, kar se drži e-sporočil, v zadnjih treh letih nekako niso ulegli zakrpati svoje luknjaste programske opreme.

Nazaj v šolo

Je torej odgovor v nadaljnji izobrazbi? Da, deloma. Potrebno je nadaljevanje poučevanja, da bi končno vsi lastniki osebnih računalnikov spoznali preprosto resnico o varnosti: redno nadgrajujte programsko opremo in pomnite, da je odpiranje priponk, ki so prišle iz neznanih virov Zelo Slaba Stvar. In s tem je treba nadaljevati, dokler ne bodo vsi prišlih. Vseeno pa izobraževanje ne predstavlja vseh delov rešitve. Gotovo lahko proizvajalci strojne in programske opreme storijo še kaj več. Morda je prišel čas, da Microsoft neha podpirati stare

različice svojih programov, tako da ljudje ne bodo imeli druge izbire, kot da se odločijo za varno nadgradnjo.

Morda je težava v tem, da veliko ljudi še ne vidi računalništva kot sestavnega dela svojega življenja. Internet za nekatere še vedno nosi nalepko "novost", zaradi česar radi verjamejo, da nosi odgovornost za njihovo varnost nekdo drug. A je ne. Na samem koncu ima breme odgovornosti optano vsak posameznik.

Odpri kodo, človek

Gibanja za brezplačno programsko opremo in odprto kodo imajo drastično drugačen pogled na svoje programe kot Microsoft. Medtem ko se Microsoft na vse kriplje trudi, da bi njegova programska koda ostala bolj skrita kot kolena nun, se avtorji operacijskih sistemov, kakršen je recimo Linux, nagibajo k temu, da mora ostati vsaka vrstica programa prosto dostopna vsem. Eric Raymond je napisal esej na temo filozofije odprte kode, *The Cathedral and the Bazaar*, kjer je zapisal: "Pri velikem številu oči so vsi hrošči prozorni." Pri tem namiguje na najpomembnejšo varnostno prednost pristopa odprte kode – ker lahko programsko kodo vidi kdor koli, jo lahko tudi popravi kdor koli. Ker v tako veliki masi uporabnikov obstaja tudi določeno število

strokovnjakov z vseh področij, lahko vsak od njih najde in odpravi zelo specifične napake, ki so jih ostali morda povsem spregledali.

Programi, ki jih razvijajo posamezna podjetja, nimajo te prednosti. Koda je v tem primeru znana le programerjem tega podjetja. V Windows je lahko na stotine varnostnih lukenj, pa večina med nami tega ne bo vedela, vse dokler sam Microsoft tega ne bo objavil in izdal popravek, saj večina ne dobi priložnosti, da bi vrgla zrko na sam program. Na žalost za marsikatero luknjo izvermo šele po tem, ko jo izvajajo hekerji in internet preplavi nov virus.

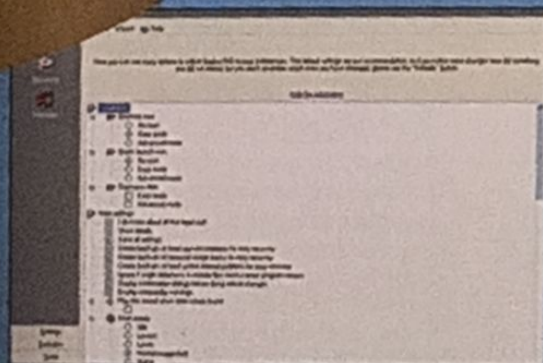
Lahko uporabnik sploh kdaj popolnoma zaupa kodi, ki je ni nikoli videl? Težko. To bo še naprej ena izmed Microsoftovih težav. Še posebej v očeh vladnih organizacij. Iz njihove perspektive je vsaka potencialna varnostna luknja v programski opremi preveliko tveganje za varnost države. Nobeno presenečenje torej ni, da so vlade ene izmed glavnih organizacij, ki eksperimentirajo z uporabo operacijskega sistema Linux.

Kriteriji velikih

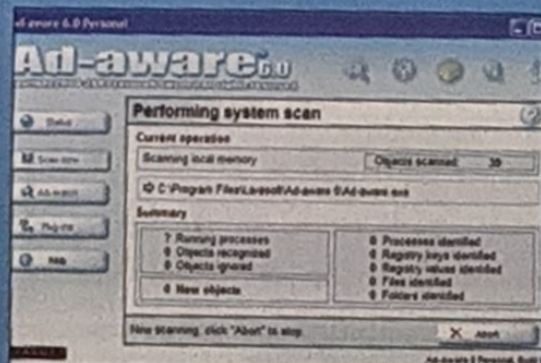
Microsoftov odgovor na to zelo resno grožnjo za njihov posel, je bil lansiranje iniciative "shared source", po kateri

POLNA OMARA VARNOSTI

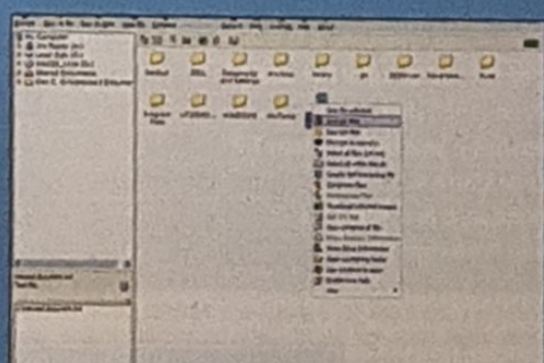
Trio vrhunskih programov, namenjenih varovanju vašega sistema. Postrezite si.



Spybot Search & Destroy bo razbil še tako trdozrvega črva na njegove binarne komponente.



Ad-aware bo odkril in brez milosti odstranil na tisoče spyware aplikacij z vašega PC-ja.



MaxCrypt skriva vaše datoteke bolje, kot bi se dimnikar skril na črni podlagi v noči brez lune.

omogočajo vladam in ostalim cenjenim partnerjem omejen pogled v kodo svojih programov. Iz našega prejšnjega vidika je to smiselna poteza, saj bodo veliki investitorji tako bolj zaupljivi ob uporabi Microsoftove platforme. Pa bo to odpravilo varnostne težave sistema Windows? Morda. Morda pa spet ne. Morda se bo komu zdelo celo neumno, da mora iskati napake v programski kodi, ki bi morale biti že davno odpravljene, poleg tega pa mora za ta privilegij Microsoftu celo plačati.

Izgleda, kot da Microsoft (pre) dolgo ni polagal resne pozornosti varnosti v svojih programih. Če sprostite v Googlu iskanje "+Microsoft +security OR +privacy + flaw OR + flaws OR +hole OR +holes", boste dobili več kot dva milijona zadetkov in številka še kar naprej raste. Na srečo pa si je Microsoft že snel plašnice, da bi lažje naredil ovinek okoli finančne katastrofe, ki jim je grozila, če bi še naprej ignorirali pobude svojih strank. Poleg prej omenjenih iniciativ so se problema varnosti lotili tudi z drugimi projekti, kakršna sta, denimo Trustworthy Computing in Secure by Default.

Morda so to res samo marketinški izrazi, ki naj bi na-

"Microsoft se nagiba k mnenju, da je za varnost interneta najbolje poskrbeti tako, da se nadzor nad računalnikom preprosto vzame iz vaših rok"

rod prepričali, da se je Microsoft zadeve lotil resno, kljub temu pa se že kažejo nekatere pozitivne spremembe v pravi smeri. Windows Server 2003 so izdali v popolnoma zaklenjeni obliki, tako da so vsi servisi privzeto zaprti, prihajajoči Windows XP Service Pack 2 pa se bo osredotočil skorajda ekskluzivno na varnost in bo vključeval tudi izboljšano različico požarnega zidu.

Obstaja še ena iniciativa, ki jo Microsoft vpeljuje v navezi z AMD-jem in Intelom in je dobila hudo nerodno kratico NGSCB (Next Generation Secure Computing Base), v preteklosti pa je bila bolj znana pod nazivom Project Palladium. Pri tej kontroverzni tehnologiji gre po Microsoftovih besedah za zaščiteno območje znotraj PC-ja, ki je zasnovano na operacijskem sistemu Windows. Navidezen cilj tega je omogočiti večjo varnost in zase-

bnost uporabnikov.

Richard Stallman, ustanovitelj organizacije Free Software ima drugačno interpretacijo. Pravi, da izraz Trusted Computing, ki ga Microsoft na veliko uporablja, še zdaleč ni primeren in da sodelovanje omenjenih podjetij bolj diši po zaroti, ki bo uporabnikom odvzela popoln nadzor nad njihovim računalnikom. Tehnološko jedro projekta NGSCB je čip, namenjen šifriranju podatkov, ki pa ključa za dešifriranje skriva pred uporabnikom.

Čip je vse

Programi se bodo pogajali s tem čipom glede tega, katere druge programe jim je dovoljeno zaganjati, katere podatke lahko gledajo oziroma spreminjajo ter s katerimi programi se lahko povežejo preko interneta. Vizija Microsofta je, pravi Stallman, situacija, kjer ima popoln nadzor nad vašim PC-jem, vi pa ne. In od kod vam ideja, da bi samo zato, ker ste program kupili, morali imeti nadzor nad tem, kaj se dogaja z njim?

Internet je bil zasnovan tako, da ga ne nadzira nihče in da nihče ne more dostopati do njega. Večina prebivalcev interneta, s katerimi komunicirate, so tam zaradi zabave, iskanja znanja ali druženja. Preprosto ni res, da bi za vsakim vogalom ždel nek zlobnež, ki vas želi prikrajšati za življenje, svobodo in pravico do pornografije. Je pa res, da obstajajo na spletu posamezniki, ki vam želijo škoditi. In vaša odgovornost je, ne Microsoftova, da se zaščitite pred neprividnimi, zaradi katerih boste morali formatirati trdi disk ali se zbuditi iz izterjavo milijonskega dolga vaše kreditne kartice v poštnem nabiralniku.

Pravila so preprosta: bodite previdni pri tem, komu zaupate svoje podatke, redno nadgrajujte programsko opremo in ne bodite naivni, ko uporabljate internet.

Microsoft trenutno dela veliko več za vašo varnost kot kadar koli doslej, kljub temu pa to ni opravičilo za vaše pomanjkanje zanimanja za varnost. Če se uporabniki ne lotimo pometanja pred svojim pragom že danes, bo ob prihodu Next Generation Secure Computing Base morebiti že prepozno. Microsoft se nagiba k mnenju, da je za varnost interneta najbolje poskrbeti tako, da se nadzor nad računalnikom preprosto vzame iz vaših rok. In niso redki, ki pravijo, da to sploh ni tako slaba ideja.

PREŽIVETJE NA INTERNETU

Tu je nekaj koristnih idej, ki jih je pametno upoštevati, če želite varno online življenje...

VEDNO

Ko dobite kreditno kartico, ki jo boste uporabljali za nakupa na internetu, se vedno odločite se za zaščito pred prevaro. Če se bodo hudo bneži odločili izkoristiti vašo zaupljivo naravo, boste tako dobili vsaj neko finančno povračilo.

Vedno preverjajte, če so na bančnih izpisih vaše kreditne kartice morda kakšni odhodki, ki jih ne bi smelo biti. Ni nujno, da vas bodo prevaranti olupili za milijone, morda so na vaš račun nabavili samo kakšno malenkost.

Vedno imajte nameščen protivirusni program in vsaj enkrat mesečno z njim pregledajte celoten disk. Oziroma še bolj pogosto, če veliko časa porabite za iskanje po spletnih katalogih, krm, odraslih strani.

Na internetnih povezavah imajte požarni zid. Internet Connection Firewall v Windows XP naj bo minimum, če nimate Windows XP, se poslužite požarnih zidov, kot sta ZoneAlarm ali Norton Internet Security.

Redno nadgrajujte programsko opremo. Enkrat mesečno zaženite Windows Update. Poskrbite, da boste imeli vedno najnovejšo definicijo virusov. Brez odlašanja namestite vse servisne pakete.

Izdatno uporabljajte tisti nagubani organ, ki se skriva v vaši lobanji in ne zaupajte vsakomur. Vedno naredite vse, da bi se zaščitili pred tistimi, ki zaupanja niso vredni.

Tu je še nekaj stvari, ki jih ni dobro početi. Če jih, vam ni pomoči...

NIKOLI

Ne dajate osebnih podatkov nekemu, ki ga ne poznate. Pravi sistemski administrator vas ne bo nikoli vprašal za geslo. Podjetje, ki vam je izdalo kreditno kartico, vas nikoli ne bo vprašalo za številko. Vsak, ki vam zastavlja podobna vprašanja je prevarant.

Z interneta ne snemajte programov, katerih integriteta vam je neznana. Vsak snet program preverite s protivirusnim programom. Drugače bo kmalu jok v hiši.

Ne predvidevajte, da ste varni ali da je vaša varnost skrb nekoga drugega, ker ni. Tako. Paranoja je dobra. Mi vemo, da so tam zunaj in prebijo na vas - povedali so nam.

Ne zaganjajte starih različic Windows, Internet Explorerja ali Outlooka (Express). Nadgradite že enkrat, hudiča. Nobene zamere ne bo, če se boste uzrli tudi po alternativah, kot sta Mozilla Firefox in Thunderbird.

Ne odpirajte priponk e-sporočil ljudi, ki jih ne poznate. Res nikoli! Če kadar koli storite kaj takega, bi vam bilo treba prepovedati uporabljati računalnik za vse večne čase in vas izgnati na samotni otok poln kanibalov in nekrofilov.

POPOLN NAKUPOVALNI SEZNAM

Nikoli ne boste mogli biti 100-odstotno varni pred virusi, napadi hekerjev ali trojanskimi konji. Tiste programe pa bodo znatno zmanjšali nevarnost.

Ad-aware 6.0

MaxCrypt 1.10

Folder Access 2.0

Perfect Keylogger Lite

iSafeguard Freeware 4.0.0.438

OmniGuard Personal Firewall 1.1

Password Safe 1.7.1

Spybot - Search & Destroy 1.2

ZoneAlarm 4.5.538

WinGuard Pro 2004 5.6

Any Password 1.3

Zero Footprint Crypt 3.0

Eraser 5.7

AntiVir Personal Ed.

ScrubXP 1.01

GRL RealHidden 1.0

Secrets-Editor 1.1

Vcatch Basic 5.0.20.2

AnalogX

SuperShredder 1.00

Sygate Personal Firewall 5.5

www.rodocomp.si

FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA I

PCXexact⁶¹⁶

- Intel® Pentium® 4 procesor
2.8 GHz s HT tehnologijo
 - osnovna plošča
z vgrajeno zvočno kartico 5.1 in
mrežno kartico (2x USB 2.0)
 - pomnilnik 512 MB DDR PC400
 - gibki disk
 - trdi disk 120 GB, 7.200 obratov, SATA
 - DVD-/ +RW pogon (8 x zapisuje)
 - grafični pospeševalnik nVidia
GeForce FX 5600XT 256MB, DDR, CRT, DVI, TV-Out
 - ohišje ATX midi stolp, 2x USB spredaj
 - tipkovnica Keytronic KT1000
 - optična miška in podloga za miško
 - knjiga Moj prvi PC
 - CA protivirusni program
- * darila: kalkulator HP 30S,
25 kos. praznih CD medijev,
Ugankarski slovar



226.990 SIT
cena vključuje DDV

Računalniki PCXexact⁶¹⁶ in INTEL® PENTIUM® 4
procesorji s HT tehnologijo omogočajo vašim
zaposlenim, da naredijo več v krajšem času!

AVTERA

AVTERA d.o.o., Šmartinska cesta 106, 1000 Ljubljana, tel: 01 58 53 411, e-mail: info@avtera.si, www.avtera.si

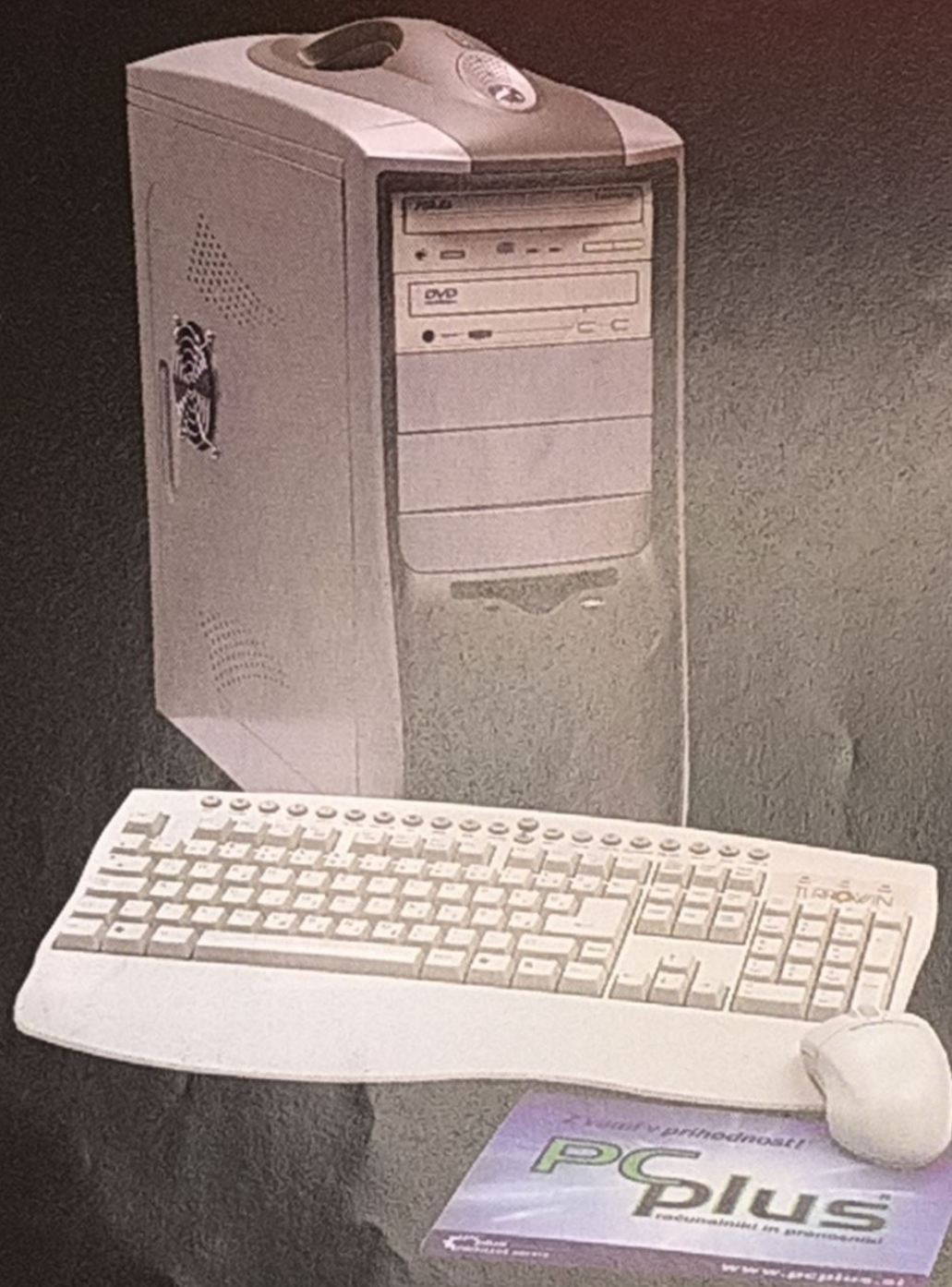


AJDOVŠČINA MA-KO, Tovarniška cesta 28 (05 368-1110), **BREŽICE** FORMA BREŽICE, Čmc 68 (07 499-4570), **CELJE** HARDSTORE, Kidričeva 3 (03 491-6330), **BIROBIT**, Teharska ul. 24 (03 425-6121), **ČRNOMELJ** ELCOM, Čopova ulica 1A (07 354-0500) **GORNJA RADGONA** PLASTRON Prešernova 38 (02 564-8290), **GORNJI GRAD** C-Ring Računalništvo, Šmiklavč 3a (03 838-3106), **IDRIJA** ALMAPEK, Lapajnetova 31 (05 374-1147), **ILIRSKA BISTRICA** KAKEŽ Gregorčičeva 26 (05 714-2368), **JESENICE** 3BM, Cesta železarjev 7 (04 583-6444), **KOČEVJE** Računalniška trgovina SPLET, Reška cesta 13 (01 893-1853), **KRŠKO** M&D ŠPILER, Cesta krških žrtev 58 (07 490-5678), **LENART** INTELSAT, Industrijska b.š. (02 720-0100), **ELEKTRON**, Ilauingova 5 (02 729-2540), **LENDAVA** PARTNERS, Glavna ulica 73 (02 577-4802), **LJUBLJANA** TECH TRADE CENTER, Vošnjakova 5 (01 433-5350), **LJUTOMER** EPRO, I. Kavčiča c. 24 (02 584-1292), **MARIBOR** PC SISTEMI, Gosposvetska 29 (02 250-2105), **MURSKA SOBOTA** IPC CORPORATION, Pleše 5 (02 537-1660), **NOVA GORICA** XENIUM, Cankarjeva 62 (05 333-0006), **NOVO MESTO** TOMAS, Seidlova 48 (07 302-0190), **PORTOROŽ** REDOX, Obala 114 (05 671-0700), **PTUJ** SAT-COM, Rogozniška 16 (02 780-6340), **RADENCI** PARTNERS, Radgonska c. 29 (02 566-9486), **SEVNICA** KIN INFORMATIKA, Glavni trg 26 (07 816-3310), **SLOVENJ GRADEC** MIRON, Ronkova ulica 4/2 (02 883-9120), **ŠKOFJA LOKA** LOKACOM, Kapucinski trg 3 (04 515-5200), **TRŽIČ** MELOM, Spodnja Bistrica 3 (04 5925-010) **VELENJE** MIRON, Nakupovalni center (03 897-4906), **ŽALEC** PC SERVIS, Štandrov trg 5 (03 710-0230), **ŽIRI** MIXI FOTO VIDEO, Gregorčičeva ul. 27 (04 510-4050). **PCX** računalnike lahko kupite tudi pri pooblaščenih prodajalcih: **MLADINSKA KNJIGA BIRGOPREMA** (Maribor, Ljubljana, Celje, Kranj, Koper), **MLADINSKA KNJIGA TRGOVINA, DZS po vsej Sloveniji**, **BIG BANG MEGA** po vsej Sloveniji, **NECKERMANN, MERKUR** po vsej Sloveniji, **LECLERC Ljubljana**, **INTRADE Maribor**, **HARVEY NORMAN Ljubljana**, www.kadarkoli.com. **PCX** je zaščitena blagovna znamka podjetja Avtera d.o.o. Pridružujemo si pravico do tiskarskih in drugih napak. Priporočamo, da informacije pred nakupom preverite pri svojem prodajalcu. Jamstva za izdelke so določena v izrecnih izjavah o omejenem jamstvu, ki so priložena izdelkom.

Intel Inside, Pentium in HT tehnologija so registrirane, zaščitene blagovne znamke podjetja Intel Corporation v ZDA in podružnicah v drugih državah sveta. Cene veljajo do razprodaje zalog! Za napake pri tisku ne odgovarjamo!

Harvey Norman

POSEBNA PONUDBA!



PC "ULTIMAT X"

Procesor Intel Pentium4 2.8 GHz
Pomnilnik 512MB DDR RAM
Trdi disk 120 Gb
CD-RW enota
DVD enota
Grafična kartica ATI Radeon 9200
128 MB TV-OUT
TV tuner
Modem v.90
Omrežna kartica
Tipkovnica
Miška

MALOPRODAJNA CENA:
179.990,00 SIT

**Največja izbira računalniške in druge
večpredstavnostne opreme na enem mestu.**



OLIMPIJSKI KOMITE
SLOVENIJE

Harvey Norman

ZLATI DONATOR
OLIMPIJSKE REPREZENTANCE

Doživetje vredno ogleda!

**ODPRTO SEDEM DNI
V TEDNU**



Intel, the Intel Inside logo and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Performance may vary depending on the system configuration and software applications used.

Harvey Norman, Letališka 3D, 1000 Ljubljana

Tel.: 01/5855000



LCD BENQ FP 731

Velikost 17 inch
Maximalna ločljivost 1280x1024
Velikost pike 0,264mm
Kontrast 450:1
Svetilnost 260cd/m2

CENA: 98.990,00 SIT



OLYMPUS C-350 Zoom

3.34MPixel
2.8x optični zoom
4,5cm barvni zaslon
priložena kartica SmartMedia 16MB

CENA: 66.990,00 SIT



SONY DSC-P72

Efektivni slikovnih točk: 3,2 megatočk
optični/smart zoom: 3x / 9,6x,
video z zvokom MPEG Movie VX
možnost uporabe pretvorniških leč (VAD-PEA)
bateriji STAMINA in polnilec
USB kabel, garancija 24 mesecev

CENA: 69.990,00 SIT



HP DESKJET 5150

Barvni tisk A4
Maksimalna ločljivost 4800 DPI
Maksimalna hitrost izpisa 19 str/min
črno belo, 14 str/min barvno
USB vmesnik

CENA: 24.990,00 SIT



ZVOČNIKI SP 2005 TRUE SOUND 5.1

3D zvok
Frekvenčni razpon:
- nizkotonec od 30Hz do 200 Hz
- sateliti 150Hz do 12kHz
- izhodna moč 18 (nizkotonec) +20W

CENA: 12.990,00 SIT



ZVOČNIKI CRONOS 4.1 SISTEM

3D zvok
Nizkotonec: 140x205x160mm
Moč: 350W
Sateliti: 90x110x110mm

CENA: 9.990,00 SIT

Odgovori...

pisma@pcformatslo.net

ZA RUBRIKO "PISMO MESECA"

ZBODOM NIKOLA

KAR NEKAJ ŽALA SEM PRAMISLUJEVAL O TEM, ČE BI TOLE NAPISAL. NA KONCU SEM SE LE ODLOČIL IN SPACEL ENO BESEDILLO. KO SEM V 23. ŠTEVILKI PCFORMATA PREBRAL, DA TEDANJI UREDNIK ZAPUŠČA SVOJE MESTO, SEM SI MISLIL, DA SE TO KONEC SVETA. PO MOJEM MNENJU SE BIL NIKOLA ZELO DOBRA (MA KAJ DOBER, FANTASTIČEN) UREDNIK. TU BI SE MARSIKATERI BRALEC SPRAJNAL. LE ZAKAJ SE MORAL ODITI? PROSIL BI VAS, DA PISMO OBJAVITE V REVII, KER ŽELIM, DA SI TO PREBEREJO TUDI DRUGI. ZA KONEC BI POVEJAL SAMO ŠE TO: ZBODOM NIKOLA, POGRÉSALI TE BOMO!

PISMO MESECA

JURJ NOVAK
ULICA TALCEV 17
8270 TREGNJE

Ko je Nikola prebral tole pismo je prišlo do enega najbolj srce parajočih trenutkov v zgodovini našega uredništva (če izvzamemo pogled na Gregorjev obraz, ko mu je iz rok zdrsnil nov Radeon 9800 XT). Roke so mu omahnile navzdol in glava za nekaj stopinj nagnila v levo. Snop zlatih sončnih žarkov se je ravno tisti trenutek prebilo med špranjami žaluzije in se zablščal v solzi, ki je trepetala na Nikolovi vekli. Vsi navzoči smo ganjeni obsedeli, Nikola pa je zapustil prostor in si vzel dan dopusta.

Re: Popravek za H&D 2 Spoštovani!

Prosim, če mi lahko posnamete vse najnujnejše popravke za igro *Hidden&Dangerous 2*. Prilagam prazen CD in vas lepo pozdravljam. V kolikor mislite, da CD ni pravi oziroma vsebuje virus ali podobno, sem pripravljen plačati CD katerega izberete vi.

Davor, Postojna

Spoštovani Davor, očitno smo ne-
kje izgubili stik. Ravno zato, da bra-
lcem privarčujemo napor pošiljanja
praznih CD-jev na naš naslov, smo
vedli CD in DVD, ki ju skupaj z
revijo pošljemo na vaš naslov. Na
ta dva diska poskušamo vsak me-
sec stlačiti vse programe, popravke
in demonstracijske različice iger, ki
bi bralce utegnile zanimati. Ta me-
sec pa smo posebej zate na DVD
dali vse, kar potrebujete za uživanje
ob H&D 2 brez družbe hroščev (za
CD je bilo vsega preveč). Upamo,
da bo tako veljalo? Naslednjič bo
dovoli, da pošljete svojo željo na naš
elektronski naslov.

NAJS FORUMA

Cvetke, ki jih sejete po naši
spletni skupnosti.

www.pcformatslo.net/forum

Najbolji neumne izjave ljudi

ewo piste te izjave mal da se
bomo mal smejal!!!
moja sosolka je enkrat izjavila ko
smo jo zezal ce ve kdo je fidel
castro..... NE PAČ NESPREMLJAM
TUK FUZBALA!!!
Avtor: Mr-poki

KAKO SE POCUTITE?

glava mi brni!!!!!!!!!!!!!!
x-1 bla bla x+1,5-3,4
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
Avtor: Lolish

Grozno!

...Lepo berem eno Lovecraftovo
grozljivko in med tem poslušam
dark trance komade, ko v najbolj
napetem trenutku začne računa-
lnik drukrat, že tako strašna mu-
zika se začne zatikat in popačiti in
ne moreš zapret nobenega okna
na namizju, MORAS brati naprej...
Kr zmrazilo me je...
Voodoo shit
Avtor: Saladin



>> MOJA SLIKA

Pridno klikajte na vaše foroaparate, ker bo vaš trud bogato poplačan...



Ko je Pablo hiter, ne bo videl niti samega
sebe, kaj šele, da bi ga videl še kdo drug.
Srčno upajte, da ne živi v vašem mestu.
Če že imate to nesrečo, bodite skrajnje
previdni na prehodih za pešce...



Roka pravice je dolga in pravica sama je
očito res slepa, kar lepo kaže ta slika. Pa
naj še kdo reče, da slovenski redarji svoje-
ga dela ne opravljajo vestno!



Oprah je končno uspela shujšati in je dr.
Philu odpihnla glavo, ker pač ne potrebu-
je več njegovih vedno praktičnih nasvetov
– in Tadej je bil na mestu zločina.

PIŠITE!

24 pločevink Sharka čaka na
vaše literarne prebliske. Vsak
mesec nagradimo pošiljatelja
najboljše pisma in najboljše
slike. Pošljite jih na
pisma@pcformatslo.net

Se niste online? Pišite nam na
PCFormat
Trg Revolucije 2
2000 Maribor

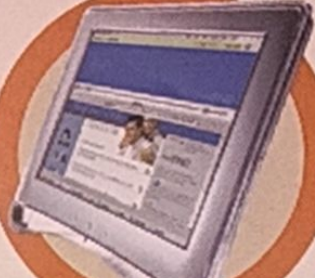
PCFHub

APRIL 2004/ŠT. 26

POSTAVITE PC V OSRČJE SVOJEGA DIGITALNEGA DOMA



POVEŽITE SE
K-O-N-V-E-R-G-E-N-C-A



NAPRAVE ZA DIGITALNI DOM

S čim se naslanjajo tisti, ki jih denarnica preveč žuli?



Daniel Andjelković

Ko sem prvič prebral besedilo, ki predstavlja tokratno PCFHub temo, sem končno dobil potrditev, da računalnik postaja vse bolj razširjeno sredstvo domače zabave, pri katerem bo tudi oblikovanje ohišja odigralo pomembno vlogo. Navsezadnje bo modularni računalnik postal del dnevne sobe in tako dobil prepoznavno mesto v vsakdanjem življenju. Seveda smo nekateri neučakani že danes in izvajamo različne predelave, samo da bi bili "moderni". V prejšnjih številkah PC Formate je bilo toliko koristnih nasvetov za predelavo starih računalnikov, da zdaj že sam razmišljam o tem, kako bom spravil skupaj vso staro računalniško šaro in jo zmontoval v sepo vsod po stanovanju, tako da me bo konvergenca spremljala na vsakem koraku – od kuhinje do jedilnice do dnevne sobe, celo do kopalnice in predsobe z vhodnimi vrati. Vsaj dokler si ne omislim kaj "bolj modernega".

Vsekakor pa se ne bom lotil le dela. Med odmori si bom ogledal kakšnega od filmov, katere opisujemo v našem DVD kotičku. In to ne na katerem koli predvajalniku DVD, ampak na zmagovalcu tokratne rubrike Pisana izbira. Do naslednjic, torej daniel@videotop.si



MEDIJSKI ADAPTER

LINKMASTER 3000

70.000 SIT CENTREX
WWW.CENTREXONLINE.CO.UK

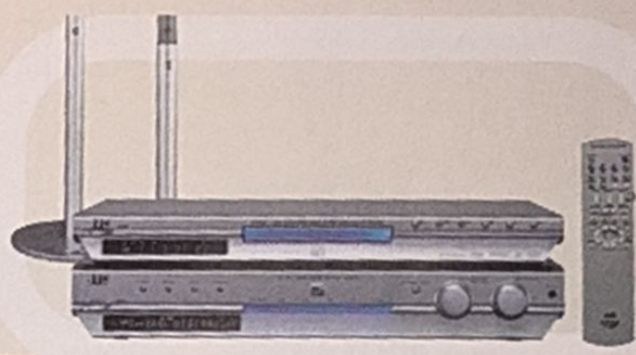
Večina medijskih pretvornikov PC-na-TV omogoča le predvajanje glasbe MP3 ali WMA ter DVD-jev. Ta pa je drugačen. Boste pa najprej morali položiti na metre kablov, da boste povezali vse. Sicer mu manjka Wi-Fi, a je Linkmaster kljub temu konstantna stvarca, saj boste z njim prenesli glasbo in video ter ostalo vsebino neposredno z interneta – nekaj, česar brezžični medijski pretvorniki Linksys, Philips ali Creative ne omogočajo. Preko brezžičnega daljinskega krmlilnika pa boste z vašim PC-jem povezani v doletu 40 metrov.

DIGITALNA VIDEO KAMERA

SONY DCR-PC330

420.000 SIT SONY
WWW.SONY.COM

Nedavno nazaj je morala biti vsaka "fraterska" oprema srebrna. Sedaj, ko v taki barvi dobite predvajalnik MP3 za manj kot 20.000 SIT, pa je trend drugačen. Črna bava se je vrnila, srebrna pa je stvar preteklosti. Le oglejte si ta Handycam s 3 megapikslji. Je namreč prva kamera DV s tako visoko ločljivostjo, zato bodo tudi vaši filmčki presenetljivo ostri. Kamera je dobavljiva s pomnilniško kartico Memory Stick kapacitete 16Mb, kamor lahko shranite tudi kakšno fotografijo – zahvaljujoč objektivu Carl Zeiss in senzorju bodo le-te na visoki ravni.



DVD PREDVAJALNIK

BEOCENTRE2

875.000 SIT BANG & OLUFSEN
WWW.BANG-OLUFSEN.COM

Komplet, ki izgleda, kot bi ga ukradli iz narisane Star Trek, ima določeno prednost pred konkurenco. Ko se bo na proslavo pokazala še značka B&O, pa boste resnično pritegnili pozornost. Če vas zanima, kaj zmore, lahko povemo, da je kombinacija predvajalnika CD in DVD. Preko njega pa lahko poslušate tudi radio. Vso kabelsko povezavo lahko skrijete – zahvaljujoč zunanemu vozlišču. Kar vas bo pa najbolj navdušilo, so srebrna knila kot del oblikovanja celotne zadeve. Mislimo, da boste s to napravo zadovoljili vse vaše fantazije.



DOMAČI KINO

JVC QP-ES7

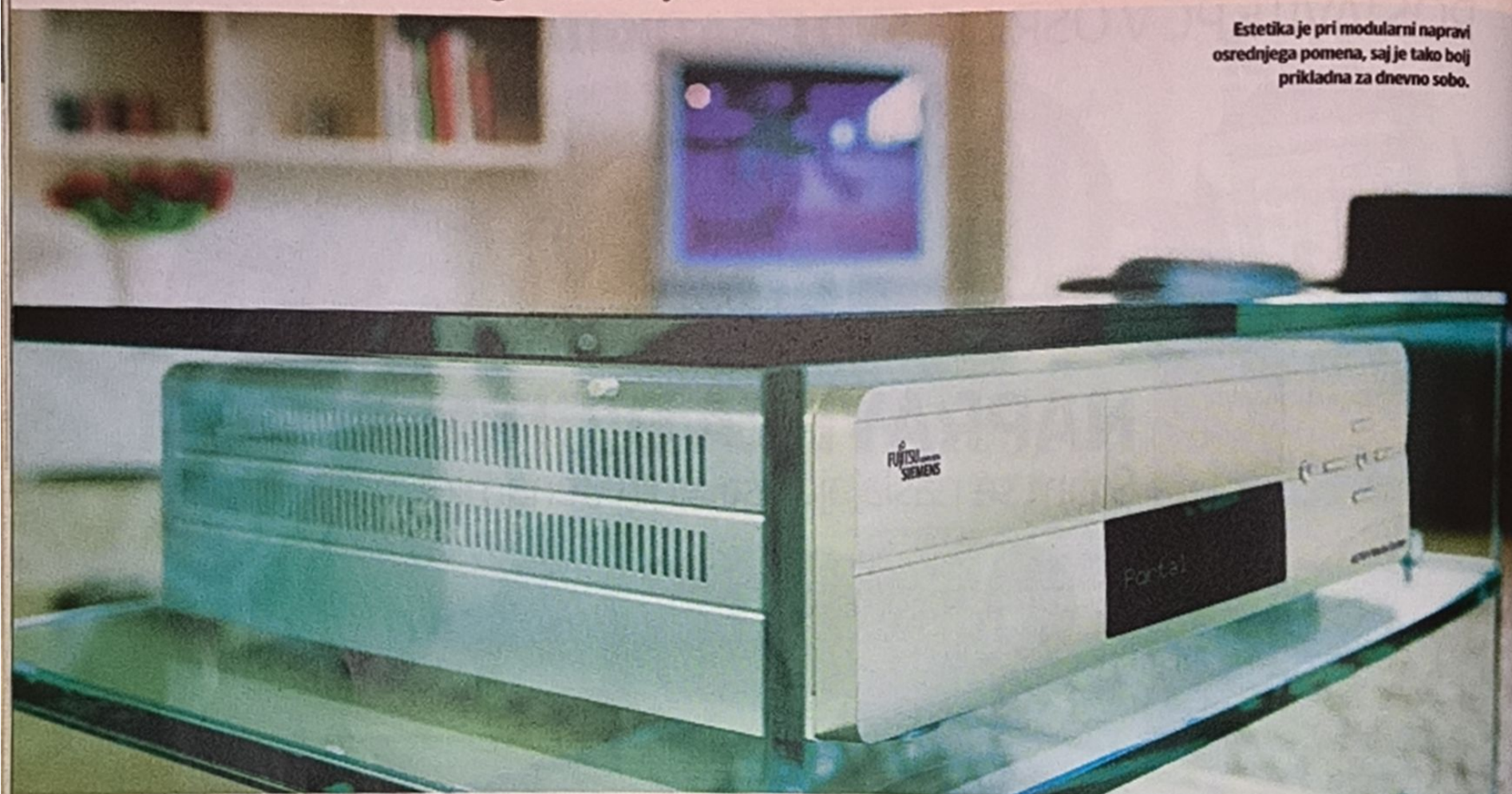
315.000 SIT JVC
WWW.JVC.COM

Če ste srečni, zaploskajte z rokami – QP-ES7 zazna namreč vaš natančen položaj v sobi in posledično uravna izhodni signal na sistemski za prostorski zvok 5.1. Ugotavljanje, kolikšen je časovni zamik med predvajanjem zvoka v zadnjem levim in desnim zvočnikom, je stvar preteklosti. Tudi prav, saj je izhod 100W na kanal in več nazivov kot zasluzni univerzitetni profesor (MP3, WMA, JPEG, Dolby Digital, DTS) več kot dovolj, da boste želeli svoj omejeni prosti čas prebiti ob uporabi – in ne namestitvi.

Dobrodošli v modularnem svetu

Pisarne, avtomobili, počitnice – celo izobrazba je postala modularna. Sedaj so na vrsti računalniki. Ali je to razlog za zaskrbljenost?

Estetika je pri modularni napravi osrednjega pomena, saj je tako bolj prikladna za dnevno sobo.



Industrija informacijske tehnologije se, splošno gledano, ne zgleduje po industriji modularnega pohištva. Doma sestavljen PC, ki bi mu manjkalo ključni paket z vijaki, na srečo ni nekaj, kar bi računalničarji poznali. Čeprav smo vsi že kdaj naleteli na slabo prevedena "navodila" za osnovno ploščo. A vendar je industrija modularnega pohištva uspešno tržila svoj koncept, ki se je potihoma prikradel na vsa področja našega življenja. Že leta so naše poceni kuhinje in spalnice modularne:

sestavljene so iz zamenljivih komponent, katere lahko izberete iz kataloga in zamenjate omare, kredence ter predale, kot vam odgovarja. Ni vam potrebno biti mizar ali tesar: velikokrat je električni izvijač in prosto popoldne vse, kar potrebujete.

Razlog za tako spremembo filozofije je enostaven: stroške lahko znižamo, kupec pa lahko z lahkoto prilagodi izdelek svojim potrebam in željam. Ko želite izdelek nadgraditi, ste lahko prepričani, da boste brez težav dobili pripadajočo

stranico, polico ali celotno enoto. To je torej filozofija, kakršno industrija informacijske tehnologije pričena priznavati šele sedaj.

Zapečeno ohišje? Ah, zapečatenost...

Zelo presenetljivo je dejstvo, da je industrija za tak način razmišljanja potrebovala toliko časa: modularnost je bila že zdavnaj vpeljana v industrijo domače zabave. Če ste vašemu glasbenemu sistemu hoteli dodati predvajalnik CD-jev,

ste kupili komponento, jo priključili na ojačevalnik in zadeva je bila urejena. Enako se danes dogaja s sprejemniki za domače kino. Tak koncept bi naj postal dnevni kruh izdelovalcev strojne opreme za PC, in to v naslednjih 10 letih. Računalniška industrija je skovala celo lasten izraz za ta koncept: "sealed box computing" ali računalništvo zapečatenih ohišij. Zamisel bo končno zblížala vse obljube, vizije in domneve o izgradnji celostnega domačega centra za informiranje in zabavo, združenega v osebnem računalni-

POT DO MODULARNOSTI OD KOD KONCEPT IN KAM VODI

1986

Compaq izumi vmesnik IDE (pozneje znan kot ATA) s pomočjo Western Digitala in drugih. Leto pozneje se pojavijo prvi krmilniki IDE/ATA na osnovni plošči, zato ni več potrebe po posebni krmilni kartici. Prenos podatkov dosega hitrost do 16Mbps.

1993

Intel ustvari Peripheral Component Interconnect (PCI), ki zamenja standard VESA (Video Electronics Standards Association), lokalno vodilo na PC-jih serije 486. Apple prevzame standard. Deluje na 20 in 33MHz, prenaša pa 32 bitov preko 124-pinskega konektorja ali 64 bitov preko 188-pinskega konektorja.

1990

Vložen zahtevek za standard Advanced Technology Attachment (ATA); ta predstavi konfiguracijo master/slave, kot tudi načine PIO in DMA. Štiri leta je bilo potrebno za uradno odobritev s strani American National Standards Institute (ANSI), po katerem je dobil akronim ATA.

1996

Intel prične vgrajevati podporo USB v svoje PC-je, nakar pričnejo enako tudi ostali proizvajalci. Poznejše različice Windows 95 omogočajo omejeno podporo standardu USB, ki postane prvi pravi vmesnik Plug-and-Play za PC-je. Štiri leta pozneje postane USB 2.0 konkurenca standardu FireWire.

KAJ JE V VREČI?

Če niste del rešitve, ste del težave

Moč modularnega PC-ja tidi prav v tem, da ni odvisen le od zagona operacijskega sistema, da bi služil kot naprava za domačo zabavo. Razstavimo modularni PC na njegove sestavne dele in si ogledimo, kako delujejo posamezno in kako kot celota.

Osnovna enota

Ta modul vsebuje vse, kar potrebuje osnovni računalnik – ohišje, procesor, delovni pomnilnik, trdi disk in strojno opremo za zvok. Mrežni vhod ali vgrajen Wi-Fi (kot je tehnologija Intel Centrino) omogočata hitro povezavo z internetom ali domačim omrežjem.

Optični pogon

Pogon CD ali DVD mogoče ne bo potreben, če se uresniči Microsoftove napovedi po programskih rešitvah preko interneta, vendar lahko optično enoto izkoristite kot samostojen predvajalnik in ga povežete z monitorjem, TV sprejemnikom ali zvočnim modulom, ki deluje kot glasbeni sistem.

Trdi disk

Poseben trdi disk deluje kot razširitev obstoječega trdega diska v osnovni enoti. Samostojno in v navezi z zvočnim modulom lahko služi kot strežnik datotek MP3. Zaslon LCD prikazuje kapaciteto pogona in omogoča navigacijo po zbirki glasbe MP3.

Napajanje

Napajanje se vrši preko osrednje enote, ki nadalje posreduje energijo ostalim modulom preko povezave med moduli. Napajalnik je del osrednje enote zaradi nizke porabe energije (in manj segrevanja), lahko pa je tudi zunanji, ko proizvaja več energije in posledično več toplote.

Zunanja zvočna kartica

Ta omogoča optični enoti in zunanemu trdemu disku, da delujeta neodvisno od osnovne enote, ko predvajata glasbo ali filme. Podpira standarde, kot so Dolby Digital, DTS ali EAX. Omogoča tudi prenos podatkov iz televizije ali satelitskega sprejemnika.

Zunanja grafična kartica

Oddaja signal monitorju ali TV sprejemniku preko osnovne enote (v primeru igranja iger) ali optičnemu pogonu pri predajanju DVD-jev. Omogoča preklapljanje med monitorji in prikazuje različne vhodne in izhodne signale.

Povezava med moduli

Ovisno od vrste modula je povezava PCI Express ali SATA glavnega pomena pri povezavi modulov z osrednjo enoto. Preko povezave se vrši tako prenos podatkov kot električne energije, zato ni potrebna posebna električna povezava za vsak modul.

Enostavno rokovanje

Moduli so ustvarjeni za uporabo brez vklopljene osrednje postaje, zato jih je mogoče krmiliti brez pomoči monitorja. Zasloni LCD in gumbi na krmilni plošči so dovolj za osnovne operacije, zato lahko modularni računalnik upravljate enako kot glasbeni sistem.

ku. Pravzaprav se to dogaja že danes. Tehnologija je pripravljena, med tem, ko to berete, pa jo že izboljšujejo. Nekaj takih izdelkov je v svetu PC-jev na voljo že danes.

Gonilna sila

Glavni razlog za prehod na modularni PC je ta, da bi naj bila naprava enostavnejša za uporabo, hkrati pa zmogljivejša od današnjih računalnikov. Tako bo PC postal mnogo bolj privlačen tudi za povprečnega državljana, ki bi med drugim rad preizkusil elektronsko pošto. Naprednejši računalni-

ški navdušenci bodo lahko na ta način prilagodili komponente svojim željam in ga uporabljali za kaj več kot le za brskanje po internetu ali klepetanje z neznanci.

Novinci bodo lahko računalnik uporabljali kot popoln domači sistem za informiranje in zabavo, še vedno pa jim bo omogočena nadgradnja – tokrat brez strahu pred odpiranjem računalnika in napačno namestitvijo opreme. Če bo prehod na modularni PC uspešen, bo to vsekakor vplivalo na način sprejemanja računalnika.

ČAS ZA RAZISKOVANJE

Spoznajte več o tehnologiji, konceptih in novih odkritjih na spletu

INTEL RESEARCH & DEVELOPMENT

www.intel.com/labs

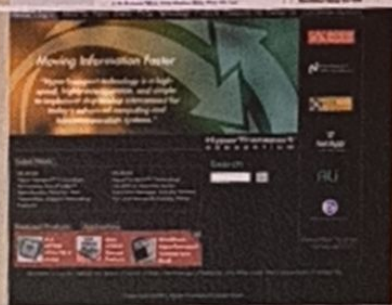
Intel je vodilo izza tehnologije, katero danes jemljemo zlahka, podjetje pa sodeluje z veliko drugimi proizvajalci, ki s skupnimi moči ustvarjajo standarde kot so PCI Express in Serial ATA.



HYPERTRANSPORT

www.hypertransport.org

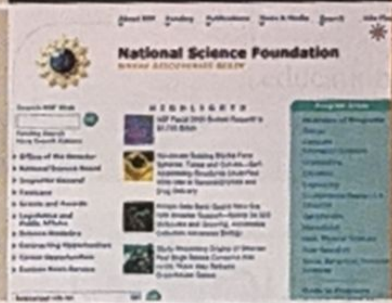
AMD-jev odgovor PCI Expressu: hypertransport podpira ATI, Apple, Sun Microsystems, IBM in ostali. Po pričakovanjih bo hypertransport dopolnjeval PCI Express in ne tekmoval z njim.



NATIONAL SCIENCE FOUNDATION

www.nsf.gov

Del raziskovalnega krila vlade Združenih Držav. NSF je zakonsko zadolžen obveščati ameriške davkoplačevalce o svojih projektih, zato je vedno na voljo veliko materiala.



HP LABS

www.hpl.hp.com

V želji razširiti paleto izdelkov HP, HP Labs raziskuje tudi računalništvo naslednje generacije. Trenutno deluje pri njih Dr. Tim Spiller, eden vodilnih praktičnih teoretikov kvantnega procesiranja informacij.



TECHNOLOGY RESEARCH NEWS

www.trnmag.com

TRN je odlični vir za hitre in enostavno razumljive informacije, ki pokriva široko področje vseh vrst novih tehnoloških odkritij.



IBM RESEARCH

www.research.ibm.com

Kljub nekoliko pusti podobli podjetja je IBM na čelu mnogih tehnologij, ki so tukaj podrobneje opisane. To zajema tudi nanotehnologijo in super-računalnike.



2002

Standard PCI Express je odobren in čeprav je združljiv z vso obstoječo strojno in programsko opremo, omogoča dvostransko povezavo. Podatki se prenašajo v paketih, tako kot pri Ethernetu.

2004

Pozneje v letu se bo pojavila podpora za PCI Express. nVidia in ATI napovedata podporo standardu, njihovi najdražji izdelki pa že podpirajo PCI Express.

2005

Proti koncu 2005 predstavijo HP, Dell in Sony prve modularne sisteme PC s posebno različico Microsoftovega operacijskega sistema Longhorn, ki napravi iz vašega PC-ja popolno napravo za zabavo, saj vsebuje veliko možnosti iz Windows XP Media Center Edition.

2003

Prvi serijski standard ATA februarja zamenja vmesnik ATA (sedaj parallel ATA). Čeprav se prenos podatkov izboljša le za 17Mbps (150Mbps proti 133Mbps), SATA II obljublja podvojitev in nato počvetverjenje za doseganje 600Mbps v letu 2007.

2005

Pojavijo se prve zunanje grafične kartice s standardom PCI Express in omogočajo visoko stopnjo igralnega užitja. Creative Labs ponudi prvo tako kartico ob že obstoječih zvočnih karticah s tehnologijo 3DLabs. nVidia in ATI ponudita alternativno rešitev.

Active box podjetja Fujitsu-Siemens združuje kabelski sprejemnik, usmerjevalnik ADSL in digitalni predvajalnik medijev v eni napravi.



Trenutno je črno oziroma belo ohišje, ki se nahaja pod vašo mizo, osebni računalnik – nekaj, kar se nahaja v vašem domu, izolirano od ostalih naprav, in služi le igranju iger ali predvajanju piratskih filmov DivX. Ko bo PC postal modularen, se bo spremenil v HC (home computer) ali domači računalnik – napravo, od katere bo imelo korist celotno gospodinjstvo.

Individualni moduli

Računalnik bo postal naprava, ki jo boste želeli imeti v dnevni sobi, namesto da bi jo skrivali v posebnem prostoru. Po navedbah predstavnikov nVidie je proces že v teku. PC je postal enostavnejši za nadgradnjo in vzdrževanje, to pa je ključen korak v izdelavi platforme, ki se bo lahko nahajala v vsaki sobi in ne le v pisarni. Prav tako bo računalnik postal del potrošniške elektronike, tako kot glasbeni sistem.

Modularni računalnik ima več posameznih komponent, celotna zamisel pa je, da se dodajo komponente po individualnih zahtevah, vsaka pa se nahaja v lastnem ohišju. Osnovno enoto sestavlja osrednji procesor, delovni pomnilnik, trdi disk, osnovna grafika in stereo zvok ter interni modem ADSL.

Prav to je naprava, katero si bosta želela gospod in gospa Slehernik za ohranjanje stikov z otroci, ki se bodo po dolgem skupnem življenju s starši odselili od doma in ustvarili svojo družino. Ima vse,

kar potrebujeta za brskanje po internetu, za uporabo pisarniške programske opreme in snemanje fotografij iz novega digitalnega fotoaparata.

Če potrebujeta optično enoto, bi to bila prva dodatna komponenta ali modul. Namesto vgradnje v računalnik ga postavi na vrh centralne enote in povežeta preko enega od vmesnikov. Namesto da bi ohišju dodali 2 ali 3 reže za notranje pogone, torej prihranite na prostoru in zmanjšate ohišje. Naprednejši uporabniki lahko dodajajo nadaljnje module po lastnih željah.

Ali želite uporabljati PC kot strežnik za glasbo MP3? Dodajte trdi disk, povečajte kapaciteto in ustvarite samostojno zbirko MP3-jev. Kombinirajte ga z modulom – zvočno kartico (čeprav ni ravno kartica – moč navade torej) in povežite z zvočniki s sistemom za prostorski zvok. V trenutku boste več kot le nadomestili starajoč se glasbeni sistem.

Pogon DVD omogoča predvajanje tako CD-jev kot DVD-jev: povežite

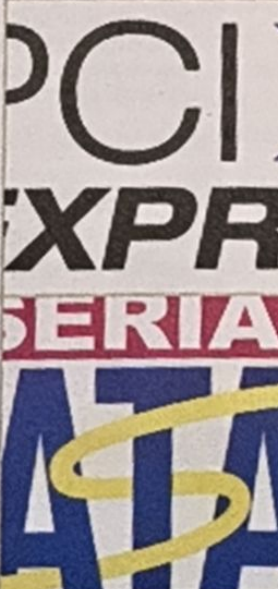
TEHNOLOGIJA, KI TO OMOGOČA

Tehnologija ne miruje, zato modularnost postaja resničnost

PCI EXPRESS

PCI Express bo na osnovni plošči zamenjal razširitvene reže AGP in PCI, prve združljive plošče pa bodo na voljo že konec tega leta. Trenutno omogoča vodilo PCI po specifikacijah 133Mbps, standard AGP 8x pa teoretično 2133Mbps, medtem ko specifikacije za PCI Express napovedujejo 1 Gbps. PCI-SIG, ki je odgovoren za standard, verjame, da bodo v bližnji prihodnosti možne hitrosti tudi okoli 16Gbps. Ne pozabite, da PCI Express ni enako kot PCI-X, ki omogoča skromnih 533Mbps najvišje hitrosti v trenutnem stanju.

Prav PCI Express je tisti, ki bo omogočil izgradnjo popolnoma modularnega PC-ja, saj ga je mogoče uporabiti za povezavo zunanjih komponent z osnovno ploščo in procesorjem v osrednji enoti. Zahvaljujoč svojevrstni zmožnosti vodila PCI, da priskrbi večjo količino energije kot vodilo AGP, se bodo proizvajalci lahko izognili okornim povezavam in vključili energetski vod. PCI Express je omogočil tudi razvoj standarda ExpressCard, ki bo zamenjal periferijo PCMCIA. Intel, AMD, ATI in nVidia standard skladno podpirajo. AMD vidi celo hkraten obstoj rešitve Hyper Transport I/O, s tem pa razširi potencial prihodnjih PC-jev in omejitve hitrosti prenosa podatkov. www.pcisig.com



SERIAL ATA II

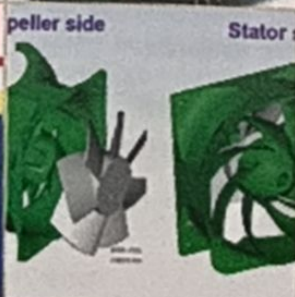
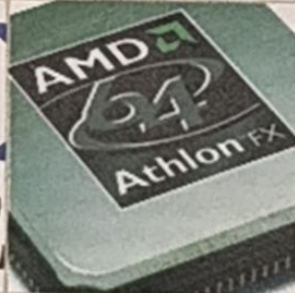
Najbolj uveljavljena med tehnologijami, ki bodo odigrale ključno vlogo pri prehodu na modularno računalništvo. Danes je skoraj nemogoče naleteti na osnovno ploščo srednjega ali visokega razreda, iz katere ne bi štrlel majhen plastičen konektor. Čeprav obstaja standard že kar nekaj let in podpira kabelsko povezavo dolžine enega metra (trikrat toliko kot vmesnik IDE), se nikoli ni nahajal izven ohišja. A vendar so na zadnjem forumu Intelovih razvijalcev predstavili specifikacije zunanjega vodila SATA II.

Ob višji hitrosti prenosa (300Mbps) ter ostalih vrtoglavih številkah se je nahajal tudi zunanji konektor SATA II. Takoj je opazna vzmetna sponka in močnejše ohišje kot na notranjem sorodniku, zaradi česar je konektor bolj odporen na zunanje vplive – kot del fizičnega standarda proizvajalcev. Na ogled je bila različica Maxtorjevega zunanjega trdega diska OneTouch in standardom SATA II, s PC-jem pa je bil povezan preko enojnega, tankega kabla SATA II. "Trenutna pravila PC industrije so stroga in se morajo držati načela 'enako za manj denarja' ali 'več za manj denarja', pravi Dave Everitt, vodja za računalniške izdelke evropskega dela AMD. "Zgodovinsko gledano so uspeli le izdelki, ki so se držali enega od teh pravil." SATA je cenovno enak vmesniku IDE, omogoča pa boljše delovanje. www.serialata.org

64-BITNI PROCESORJI

Ali bomo kdaj doživeli dan, ko bomo pritisnili na gumb domačega računalnika in videli, kako se v trenutku naloži operacijski sistem, tako kot pri dlančnikih? Odgovor je odvisen od več faktorjev, nenazadnje od jedra operacijskega sistema in hitrosti prenosa podatkov iz pomnilnika in procesorja. A vendar se bo to nekega dne zgodilo. Ena metoda bi bila opustitev trdih diskov in adaptacija pomnilnika flash kot dolgoročne rešitve za shranjevanje podatkov. Predstavljajte si, koliko časa bi potreboval PC, če mu ne bi bilo treba brskati po trdem disku, temveč bi naložil operacijski sistem neposredno iz pomnilnika na osnovi tehnologije flash, kot pri RAM-u. Vendar pred razvojem 64-bitnega procesorja noben procesor ni mogel prenesti več kot 4Gb RAM-a. Ker ima vsak bajt od teh 4Gb (4.294.967.296 bajtov) po 8 bitov, je hitro dosežena meja, kjer dodaten RAM predstavlja peto kolo. Torej je dodaten RAM le nedejavno čakal, medtem ko se je PC spraševal, kaj se dogaja – procesor namreč ni mogel prenesti povečanega števila operacij.

Bit ima dve vrednosti, vklopljeno in izklopljeno (1 in 0 za binarno usmerjene). In ker lahko 32-bitni procesor opravi le 232 operacij v katerem koli trenutku, je meja 4Gb takoj dosežena. 64-bitni procesor lahko opravi 264 operacij, kar dvigne mejo s 4Gb na 18 milijard Gb. www.amd.com



BALANCED TECHNOLOGY EXTENDED

S kratko BTX označujemo Intelovo iniciativo za izdelovanje tihga, majhnega in hladnega PC-ja. Kot naslednica koncepta Big Water izpred treh let se je porodila zamisel o računalniku, kjer procesor ne bi proizvajal tako visokih temperatur in posledično ne bi zahteval velikih, glasnih ventilatorjev. Prav tako se je izkazala potreba po manjšem ohišju, saj je danes zaradi starega pristopa in učinkovite stopnje pretoka zraka potrebno veliko ohišje. BTX cilja na izboljšanje večjega števila pomanjkljivosti oblikovanja starih osnovnih plošč in ohišij. Kot prvo je vse na osnovni plošči

majhno: na demonstracijskem PC-ju, prikazanem septembra 2003, je bila grafična kartica nameščena na vodilo PCI Express vodoravno na matično ploščo.

Koncept BTX prav tako opravi s tradicionalno metodo hlajenja s pretokom zraka. Dva ventilatorja na ohišju opravljata delo boljše, saj en sesa hladen zrak, drugi pa toplega izpiha iz ohišja. Ventilatorja sta bila preoblikovana in vsebujeta stator, ki izgleda tako, kot bi bil nad ventilatorjem nameščen še en ventilator. Stator ima eno lopatico več, zato bolje razporedi zrak in zmanjša glasnost. Pretok zraka po ohišju je dodatno izboljšal zaradi nove sheme namestitve, saj zrak kroži okoli grafične kartice, kar izboljša učinkovitost kartic s pasivnim hlajenjem. www.formfactors.org

zunanj grafiko s TV sprejemnikom in dobili boste domači kino, ki se nekoč, v ne tako daljni prihodnosti (držimo pesti) ne bo ustrašilo niti predvajanja najnovejših filmov naravnost z interneta. Ker so moduli vodljivi neodvisno od osrednje enote, ni potrebno čakati, da se naloži operacijski sistem, prav tako ni v tem primeru niti glasnega zvoka ventilatorjev, saj ni napajanja procesorja.

Neprijazni PC

V veliki meri je prav neprijaznost do uporabnika težava, ki danes loči PC-je od drugih naprav za domačo zabavo. Kljub temu, da zmore veliko več kot TV sprejemnik ali predvajalnik DVD-jev, je njegova uporaba dokaj zapletena.

PC je trenutno najmočnejša domača naprava, vendar je zelo podcenjen zaradi nerazumevanja njegovega potenciala in domnev, da je preveč specializiran za povprečnega človeka. PC-ji morajo uporabljati tako varen in delujoč operacijski sistem, kot tudi predvajalnik CD in DVD, kjer lahko

postane integralni del sistema za domačo zabavo. Zamisel je potrošnikom že znana, saj temelji na izkušnji z glasbenimi sistemi, videorekorderji, komponentam DVD ali igralnimi konzolami, povezanim s TV sprejemnikom – centralno enoto pa predstavlja televizor ali ojačevalec – torej vozlišče, na katero so priključene ostale naprave.

Kdaj bomo torej lahko videli čudežne pošasti? No, tehnologija ni ravno na ravni znanstvene fantastike, saj nekatere komponente za izgradnjo takega modularnega sistema že obstajajo, kot lahko vidite na teh straneh. Veliko več komponent bo ali je že odobreno s strani velikanov informacijske tehnologije. Na podlagi raziskave in pogovorov z vodilnimi iz industrije je čisto možno, da bomo prvi modularni PC ugleдали že ob koncu leta 2005.

Hočem enega!

V času do takrat pa bodo izdelki, ki izkoriščajo PCI Express in Serial ATA prevladovali na trgu, medtem ko se proizvajalci že uba-

“KO BO PC POSTAL MODULAR-
EN, SE BO SPREMENIL V HC ALI
HOME COMPUTER.”

napravo vklaplja in izklaplja deset let in ne pričakujete večjih okvar.

Prišel bo dan, ko bomo naložili Windows na domačem računalniku v enakem času kot na Pocket PC-ju, in to bo ključno dejstvo, saj lahko komponente vodimo neodvisno od centralne enote.

To spremeni PC iz nečesa, kar ljudje shranjujejo v posebnih sobah, v napravo, ki

dajo z novimi standardi in ponudbami za modularno računalništvo. V kratkem bomo videli prve zunanje grafične kartice, ki bodo enakovredne notranjim napravam. Pričakujemo lahko, da bodo modularni računalniki cenejši, manjši, hitrejši in tišji – vse prednosti, ki bodo spremenile pogled na svet domačih računalnikov.

PCF



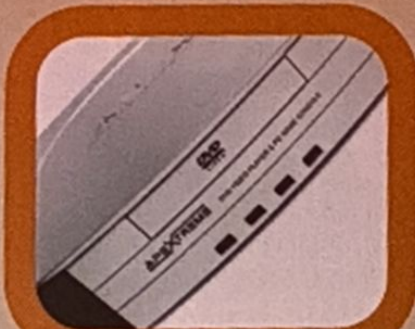
Pred dvema letoma je Fujitsu-Siemens predstavil Multitainer. Sedaj razmišljajo o prenovljeni različici.

JUTRIŠNJI SVET, DANES

Izdelki, ki preizkušajo modularni koncept, že obstajajo...

APEXTREME

Ni toliko pomembno dejstvo, da je naprava namenjena za dnevno sobo, temveč da je to prvi izdelek za dom, ki temelji na naslednji generaciji VIA Spearhead Platform, sistemu x86, ki je združljiv z drugimi napravami. VIA ponuja licenčno uporabo platforme proizvajalcem OEM in CE, ki jo uporabljajo pri lastnih izdelkih.
www.discoverconsole.com



SHUTTLE XPC ZEN

Ohišje, s katerim se je vse pričelo – s prostorom za eno optično enoto in le dvema standardnima razširitevama režama ni namenjen veličini. Vendar je izvirna tehnologija hlajenja zmanjšala zvok ventilatorja, majhnost ohišja pa zagotovila prihodnost. Najnovejši model, XPC Zen, ima še eno posebnost – zunanje napajanje.
www.shuttle.com



CREATIVE AUDIGY 2 NX

Creative je prvi proizvajalec strojne opreme, ki je spoznal, da nima vsak a) prostora ali b) znanja za namestitve zvočne kartice v PCI rezo PC-ja. Audigy 2 NX je zadnja zunanja zvočna kartica tega podjetja – novejši, celo bolj zmogljiv model, pa napovedujejo še za prvo polovico 2004.
www.europe.creative.com



WESTERN DIGITAL CAVIAR SE

Kapacitete do 250Gb pomenijo veliko prostora za digitalne medije, posebej primerno pa je za snemanje televizijskih oddaj preko TV kartice. Sicer ni zunanji izdelek, vendar potrebuje le kabel Serial ATA in ne več 4-pinskega.
www.westerndigital.com



PHILIPS JACKRABBIT

Zunanj kombinirano enoto lahko uporabite kot samostojen predvajalnik CD-jev, DVD-jev ali glasbe MP3, če ga priključite na TV sprejemnik ali zvočnike, upravljate pa ga lahko na enak način, kot bi bil priključen na PC. Zaradi IR daljinskega upravljalnika pa boste lahko ostali v fotelji.
www.philips.com



www.pasadena.si

Založba računalniške literature in spletna knjigarna

Predvajalniki DVD

Življenje brez zabave je preveč pusto, a nam danes za uživanje ob filmu ni potrebno vedno obiskati kinematografa...

Na tokratnem testu smo pred streški vod postavili pet predvajalnikov DVD in jih pustili, da se potijo, medtem ko smo mi veselo gledali filme. Razlaga, čemu tak predvajalnik sploh služi, bi bila žaljenje vaše inteligence, zato se v to ne bomo spuščali. Bi pa vseeno povedali nekaj besed o razlogih za tokratno izbiro izdelkov za test.

DVD je absolutno najpopularnejši medij za domačo zabavo in je VHS že skoraj spodil s trga. Sami mediji so manjši, manj občutljivi in imajo neprimerno daljšo življenjsko dobo kot klasične video kasete, od katerih ste se lahko poslovili v kakšnih dveh letih, če ste si čas za ogled filmov precej skopo odmerili. Videorekorderji tudi niso čisto nič doprinesli k dolgoživosti kaset, saj so jih prav radi pošteno prežvečili, potrgali trakove in so na splošno počeli sila nečedne stvari z vašimi najljubšimi posnetki. Tega je pa sedaj konec iz že navedenih razlogov. Na en sam medij DVD je mogoče posneti tudi neprimerno več podatkov, kot so dodatki, različni zvočni zapisi in podnapisi v najrazličnejših jezikih.

Najbolj razveseljivo pa je, da predvajalniki DVD niso več igračke za razvajene bogataše, saj je na trgu veliko takih, ki stanejo celo manj kot 40 tisočakov, zmogni pa so predvajanja najrazličnejših medijev, tako da jih lahko s pridom uporabite tudi namesto komponentnega predvajalnika CD-jev. Zdaj je torej čas, da se odločite za nakup.

PCF

WAITEC HT70

39.900 SIT Waitec



Waitecovi predvajalniki DVD do zdaj niso ravno vplivali zaupanja, a se to očitno spreminja. HT70 je robustna in težka enota, pri kateri je viden znaten napredek v kvaliteti predvajanja glede na starejše modele. Oblikovno je dobro zasnovan, le gumbi na sprednji stranici so odločno pretrdi. Daljinski krmilnik nas tudi ni navdušil, saj izgleda kot cenena igračka. So pa zato gumbi na njem logično razporejeni in je prav prijeten za uporabo.

Kar zadeva predvajanje, spada HT70 v zlato sredino predvajalnikov. Določeni medijev CD in DVD sicer nikakor ni hotel prepoznati, ostale pa je predvajal precej dobro, le čas, ki si ga vzame za zagon, je nekoliko dolg.

Najboljša lastnost tega predvajalnika pa je dejstvo, da so v paketu tudi zvočniki 5.1. Ti sicer niso nič posebnega, a so daleč od tega, da bi bili slabi.

Težava je le v tem, da predvajalnik ne zna pravilno prekodirati zvoka 5.1 v stereo način, tako da so prostorski zvočniki nujni.

MARANTZ DV6400

144.990 SIT Marantz



Marantz je podjetje, ki se je proslavilo s celo serijo prestižnih avdio in video naprav, tako da smo od modela predvajalnika DVD, ki smo ga dobili na test, resnično veliko pričakovali. Oblikovno je odlično zasnovan, gumbi na sprednji stranici so logično razporejeni in se dobro odzivajo na pritisk, le daljinski krmilnik je nekoliko neugleden in deluje, kot da ne bi spadal k predvajalniku. Kar zadeva predvajanje vsega, kar smo mu servirali, se je prav tako odlično odrezal in se ni branil vseh sort medijev, ki jih je moral požreti. Je sicer tih, le pri medijih, ki mu niso najbolj simpatični, nekoliko potarna. Brez težav je predvajal tudi popraskane medije. Dodatna prednost je tudi ta, da predvajalnik ni regijsko zaklenjen, kar pomeni, da si lahko privoščite ogled vseh tistih DVD-jev, ki ste jih kupili preko Amazona.

Splošni vtis pa se še dodatno izboljša, ko je govora o glasbenih medijih, saj podpira predvajanje tako klasičnih glasbenih CD-jev, kot tudi datotek MP3 in WMA, podprta pa sta seveda tudi DVD-Audio in Super Audio CD. Je pa res, da ima občasno težave z določenimi formati DVD-A.

JVC XV-N55SL

58.325 SIT JVC



JVC se poleg oblikovanja ponaša tudi z odlično kvaliteto za svoj cenovni razred, saj po kvaliteti predvajanja prekosi večino tekmecev. Model, ki smo ga testirali, je oblikovno privlačen, povrhu pa je še izjemno tanek, tako da ga boste lahko stlačili v vsako špranjico. Predvajati zmore vse vrste medijev, le pri določenih manj kvalitetnih medijih CD-R odpove. Tudi ta predvajalnik ni regijsko zaklenjen, tako da predvajanje DVD-jev ni nikakršen problem, zaslonski meni pa so dovolj intuitivni. Daljinski krmilnik je prijeten za uporabo, le sami gumbi na sprednji stranici, ki sicer odlično dopolnjujejo videz predvajalnika, so premajhni in nekoliko pretrdi. To je v bistvu popolnoma nepomemben podatek, ker

jih boste le redko uporabljali, saj so vse funkcije na voljo tudi na daljinskem krmilniku.

Vsekakor je pri JVC-jevih predvajalnikih dobro ime jamstvo za kvaliteto izdelka in je ta predvajalnik v vsakem primeru vreden ogleda, še posebej zato, ker ima enega najboljših pretvornikov iz formata NTSC v PAL.



SAMSUNG P345

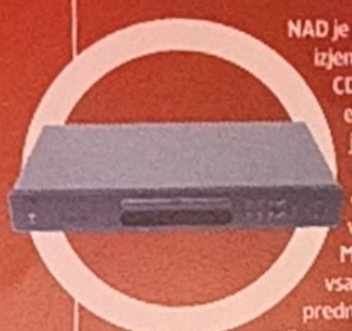
Cena še ni znana Samsung



Samsungov novi malček (ki pri nas še ni v redni prodaji) nas je prav navdušil. Ne le na račun odličnega oblikovanja, temveč predvsem zaradi izjemno tihega delovanja. Gumbi na sprednji stranici predvajalnika so logično razporejeni in za spremembo niso pretrdi za uporabo. Zagonski čas predvajalnika ni ravno zavidljiv, je pa zato izjemno tih, reprodukcija slike pa je kvalitetna. Standardni nabor funkcij in izjemno pregledni in logični zaslonski meni le še izboljšajo vtis. Zanimiv in predvsem uporaben dodatek je čitalec kartic 5 v 1, ki močno olajša ogled slik, posnetih z digitalnim fotoaparatom na televiziji. V bistvu je edina pomanjkljivost tega predvajalnika nekoliko skop daljinski krmilnik, ki nas preprosto ni uspel prepričati. Sicer je čisto uporaben, a bi do določenih funkcij raje dostopali neposredno, s pritiskom na en sam gumb, kot pa da smo se potikali skozi obsežne menije.

NAD T513

69.990 SIT NAD



NAD je podjetje, ki je bolj znano po izjemno kvalitetnih predvajalnikih CD-jev, a so predvajalniki DVD enako impresivni. Model T513 je vstopni model linije tovrstnih predvajalnikov, ki se odlično obnese. Z oblikovnega vidika je bolj "ne tič ne miš". Minimalistično oblikovanje vsakomur pač ni všeč. Gumbi na sprednji stranici so precej majhni in trdi ter nekoliko vojaško poravnani, da boste morali vsakega dobro pogledati, kaj pritisnete. Je pa zato ogromni daljinski krmilnik odlično zasnovan. Kot smo že povedali, se pri predvajanju dobro obnese, edine težave mu delajo 90-minutni CD-ji in nekateri mediji DVD+R, ki jih občasno ne zazna. Poznajo se mu pa glasbene korenine, ker avdio CD-je resnično odlično predvaja. Kvaliteta predvajanja slike je odlična, zagonski čas pa izjemno kratek. Isto velja za krmiljenje, ki je na račun daljinskega krmilnika izjemno enostavno. Je pa res, da boste potrebovali poštene zvočnike, če boste želeli ta predvajalnik resnično izkoristiti.

PODROBNOSTI

Prepoteni predvajalniki pravijo...

WAITEC HT70

Formati SVCD, DVCD, DVD-Video, VCD, CDDA, MP3, WMA, PhotoCD
Podprti mediji
DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-R/RW
Dodatno Radijski sprejemnik, zvočniki 5.1
Na spletu www.waitec.com
Testiranje omogočil
Power Plus, 01 511 27 27

PCFHub OCENA

★★★★★

MARANTZ DV6400

Formati DVD-Video, DVD-Audio, SACD, VCD, CD, MP3, WMA, JPEG ali Kodak Photo CD
Podprti mediji
DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-R/RW
Dodatno Daljinski krmilnik
Na spletu www.marantz.com
Testiranje omogočil Bofex, 01 587 35 11

PCFHub OCENA

★★★★★

JVC XV-N55SL

Formati DVD-Video, VCD, SVCD, CDDA, MP3, WMA
Podprti mediji
DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-R/RW
Dodatno Daljinski krmilnik
Na spletu www.jvc.com
Testiranje omogočil Medis, 01 563 40 12

PCFHub OCENA

★★★★★

SAMSUNG P345

Formati DVD-Video, VCD, SVCD, CDDA, MP3
Podprti mediji
DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-R/RW
Dodatno Daljinski krmilnik, čitalec pomnilniških kartic 5 v 1
Na spletu www.samsungdvd.com
Testiranje omogočil Intrade, 02 460 55 55

PCFHub OCENA

★★★★★

NAD T513

Formati DVD-Video, VCD, SVCD, CDDA, MP3
Podprti mediji
DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-R/RW
Dodatno Daljinski krmilnik
Na spletu www.nadelectronics.com
Testiranje omogočil Corrado, 04 235 09 20

PCFHub OCENA

★★★★★

Radio ViVA
Slava Klavžar
9000 Murska Sobota
Slovenija
tel: 02/537 1949
fax: 02/537 1948
<http://www.radio-viva.com>
e-mail: viva@radio-viva.com

NA SPOREDU

Prihaja v enote DVD v vaši bližini.

THE HULK

Regija 2

Kaj je veliko, zeleno in hudičovo jezo? Če želite odgovor, pogumno berite naprej. Bruce Banner je znanstvenik, rojen z mutirano DNK. Njegove genetske spremembe so trideset let ostale prikrte, ko pa Bruce v laboratorijski nesreči ožarči doza gama žarkov, sproži uničujoče posledice. Ko se razjezi, postane – ogromna, mišičasta zelena pošast, besneč Hulk. Režiser Ang Lee (*Crouching Tiger Hidden Dragon*) je predelal znamenit Marvelov strip tako, da ne bo razočaral niti ljubiteljev izvornega materiala niti tistih, ki so željni čiste, neomadeževane akcije.

★★★★

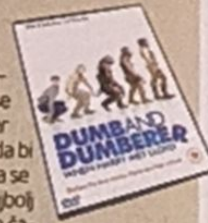


DUMB AND DUMBERER: WHEN HARRY MET LLOYD

Regija 2

Hodeč po stopinjah svojega izredno uspešnega predhodnika, se *Dumb and Dumberer* odpravi v preteklost, da bi nam prikazal, kako sta se Harry in Lloyd, dva najbolj neumnega človeka vseh časov, sploh spoznala in postala nerazdružljiva prijatelja. Film je poln infantilnega humora, ki vas bo pustil hladne, na srečo pa traja le 83 minut in ga je konec še preden postane popolnoma neznosen. In to je tudi največji kompliment, ki si ga *Dumb And Dumberer* prisluži. Vsaj naslov so zadeli.

★★★★



WELCOME TO COLLINWOOD

Regija 2

Če potrebujete nekoliko komične sprostitve, ste dobrodošli v Collinwoodu, kjer se tolpa neškodljivih nepridiprav, važičev in zgub odloči izpeljati popoln rop. Celoten načrt se zaradi visokih ambicij, ki niso v skladu z njihovimi dejanskimi sposobnostmi, seveda izjalovi tako, kot je sploh človeško mogoče. Režiserski prvenec bratov Russo, ki se po tematiki in stilu očitno zgledujeta po znamenitih bratih Coen, odlikuje duhoviti scenarij in izvrstna igralska zasedba nekaterih najboljših hollywoodskih igralcev.

★★★★



DREAMCATCHER

Regija 2

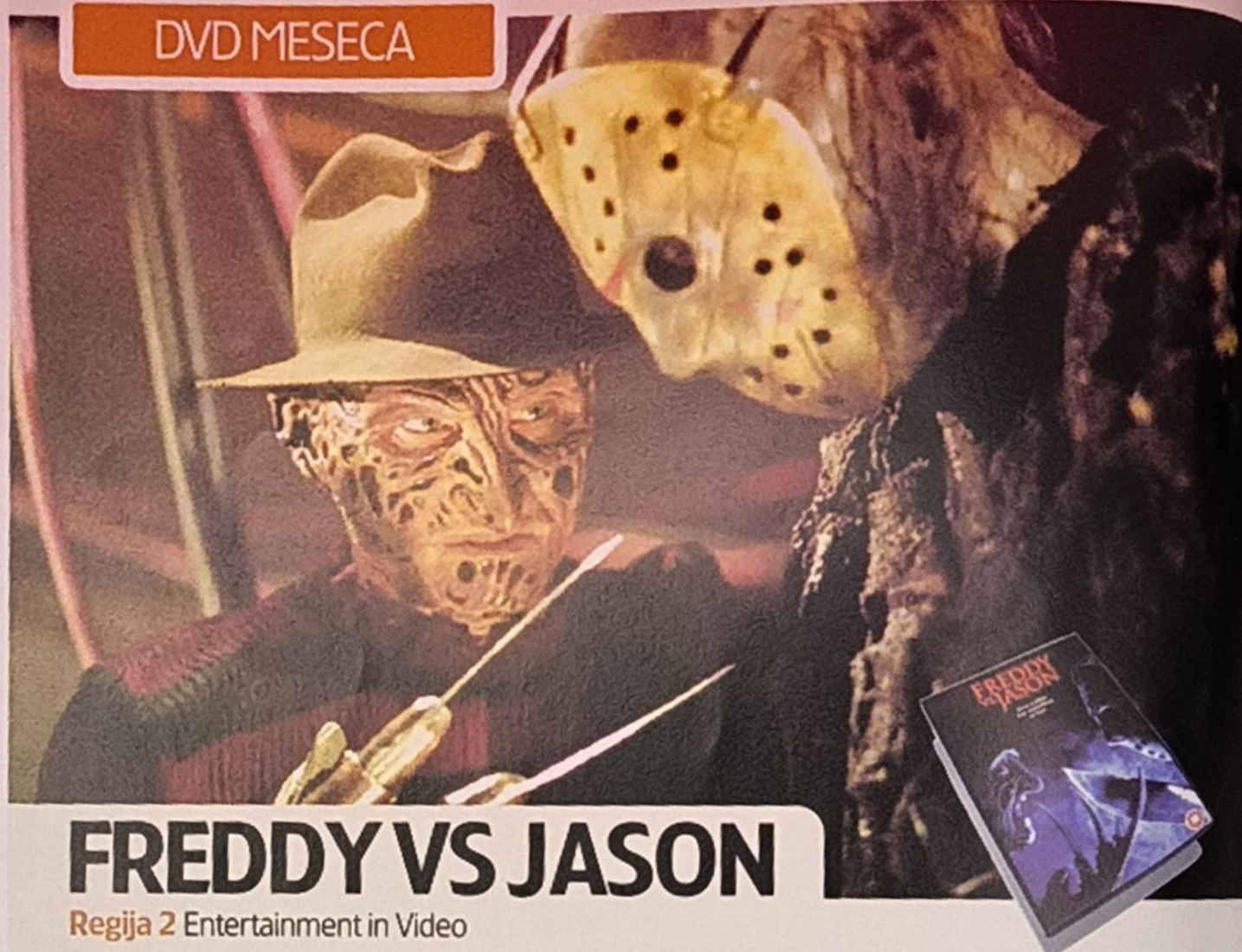
Stephen Kingu se je dokončno zmešalo. Kar se začne kot parodija filmov M. Nighta Shyamalana o štirih prijateljih, ki imajo sposobnost napovedovanja prihodnosti in telepatije, se hitro sprevrže v predelavo *The Thing* in nato razpade v nekaj, kar bolec spominja na *Independence Day*. *Dreamcatcher* je poln nesmislov, lukerij, v katere bi lahko zakopali Kitajsko, neumnih dialogov, spremlja pa ga tudi eden izmed najbolj absurdnih scenarijev. Kljub naštetemu, smo mu dali oceno 2 – mogoče imamo tudi mi vesoljca v riti, toda na nek perverzen način nam je bil malce tudi všeč.

★★★★



PCFHub DVD kotiček

DVD MESECA



FREDDY VS JASON

Regija 2 Entertainment in Video

V enem kotu imamo Jasona Voorheesa, neuničljivega, orjaškega Goljata v hokejski maski, ki je neke globoko v srcu le ubogi mamin sinček. V drugem kotu imamo Freddyja Kruegerja, zlobnega in duhovitega Jamesa Bonda grozljivke, ki je še bolj iznakažen kot Michael Jackson. Ne glede na to, kako različni sta ti dve ikoni sodobnega filma, pa imata tudi nekaj skupnega: pred *Freddy vs Jason* sta bila oba pozabljeni, izpeta ostanka neke preteklosti, ko je občinstvo grozljivke še jemalo resno. In kako ju spet obuditi? New Line Cinema se je porodila ideja, ki je bila že nekaj časa odgovorna za marsikatero razgreto debato ob šanku – vrzimo ju v ring in pustimo, da se zmlatita do smrti in še čez!

Kot rezultat obsesne policijske in medijske zarote je Freddyja zadnja generacija najstnikov, ki odrasča v Ulici

brestov preprosto pozabila. Da bi si ponovno pridobil svoje moči in zavladal kot kralj terorja, jih mora Freddy nekako prisiliti, da se ga spet spomnijo. Zato skuje peklenski načrt in prebudi Jasona, ki pa mu kmalu prične odžirati vse zasluge. Prične se boj epskih razsežnosti, v katerem kri brizga v količinah, za katere običajne merske enote, kot so litri in galone, preprosto niso dovolj.

Kritiziranje *Freddy vs Jason* kot neumnega, nepotrebnega filma, ki je še dodaten znak propada civilizacije, zgreši bistvo, saj gre za nadvse zabavno nadaljevanje ob-eh serij, ki vas bo bolj nasmejalo kot prestrašilo. Kdo ve, morda se naslednjič zabavi pridruži še Michael Myers?

PCFHub OCENA

FILM ★★★★★ | DISK ★★★★★

PODROBNOSTI

Slika 2.35
Anamorfna širokozaslonska
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Izbrisani in alternativni prizori, komentar režiserja in igralcev, razlaga vizualnih učinkov, slikovne galerije, glasbeni video, dodatki o nastajanju filma

WHALE RAIDER

Regija 2 Warner Home Video

Poleg *Once Were Warriors* gre že za drugi film v zadnjih desetih letih, ki prikazuje revščino, in odtujenost Maorov v sodobni kulturi Nove Zelandije, le da je od slednjega veliko bolj optimističen, saj nakazuje, da je sprememba sicer potrebna, vendar pa sama po sebi ne rabi nujno uničiti starodavne kulture in tradicije.

Mala Pai (izvrstna Keisha Castle-Hughes) je obdarjena s pogumom, odločnostjo in nezlomljivim duhom – lastnostmi, ki so potrebne za maorskega poglavarja, njen dedek pa zaradi stoletij tradicije ostro zavrača idejo, da bi njegova vnukinja nekoč zavzela mesto, ki lahko pripada le moškemu.

Ganljiv in redek biser v poplavi neumnih in vulgarnih hollywoodskih filmov z najstniško tematiko: *Whale Rider* si, tako kot njegova glavna junakinja, upa sanjati.

PCFHub OCENA

FILM ★★★★★ | DISK ★★★★★



TOMB RAIDER: THE CRADLE OF LIFE

Regija 2 Paramount Home Entertainment

Angelina Jolie se v filmu s smešno dolgim naslovom vrača kot neustrašna angleška arheologinja, ki v svojem prostem času rada rešuje človeštvo. Ime ji je Lara, Lara Croft... Tokrat je njena naloga najti Pandorino skrinjico, ki jo je skrnil Aleksander Veliki, da bi preprečil uničenje sveta.

Morda bi nas za trenutek celo zamikalo, da bi film priporočili kot zabavo tipa "tako zanič je, da ne boste verjeli svojim očem", če le ne bi bil tako neudljivo dolgočasen. Ne glede na to kako impresivne so fizične lastnosti Angeline Jolie, pa je potrebno še veliko več vzdržljivosti in odpornosti, da ostanete budni med dvema urama filma, ki se vlečeta kot kurja čreva.

PCFHub OCENA

FILM ★★★★★ | DISK ★★★★★



PODROBNOSTI

Slika 2.35:1
Anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Komentar režiserja, sedem izbranih prizorov, dodatki o snemanju filma

NOVO! REVIJA ZA DIGITALNO FOTOGRAFIJO

Digitalna Kamera
Številka 2 | Marec - April | 1150 SIT

44 STRANI NASVETOV!
Vodiki po fotografiranju in obdelavi

SPOZNAJTE KAKO FOTOGRAFIRATI OD BLIZU

- 8 strani nasvetov za žuželke, cvetlice in teksture
- Tehnike fotografiranja pri kompaktnih in zrcalno-refleksnih fotoaparatih
- Izboljšajte izostritev in globinsko ostrino
- Kako doseči naravno svetlobo z bliskavico

PLUS veliko več!

NAGRADNI FOTONATEČAJ!
Prvi nagradni fotonatečaj na temo makro in bližinske fotografije

USTVARITE POP-ART PORTRET
Lotite se kreativnega projekta v Photoshopu in izdelajte portret v slogu Andyja Warhola

ZAJETNI OPISI

SONY DSC-F828
Trenutno najboljši digitalni kompaktni fotoaparat?

FOTOGRAFIJA

OBČUTLJIVOST ISO
Kako nastaviti vrednost ISO za najboljše rezultate?

PREIZKUŠENO! 95 FOTOAPARATOV
OPISANI IN OCENJENI Ne kupite fotoaparata, dokler ne preberete naših nasvetov!

ZA 22.000 SIT PROGRAMOV
NA DISKU 4 celotni izdelki, dodatki za priljubljene programe in še veliko več

www.digitalnakamera.net

Opisi fotoaparatorov, nasveti za fotografiranje ter obdelavo fotografij in še več. SAMO 1.150 SIT!
S priloženim CD-ROM-om s celotnimi programi in vtičniki v skupni vrednosti 22.000 SIT.

VAŠ PRAKTIČNI VODNIK DO BOLJŠIH FOTOGRAFIJ

3D Cooler

COOL

GT 2004 Edition 360° COOLING TECHNOLOGY



3D Cooler-ULTRA GH-PCU31-VH

Hladen

- Osrednji puhalnik
- 360° zasnova hladilnika
- Dvojni pretok zraka od zgoraj in spodaj

Tih

- PCB za nadzor nad hitrostjo in glasnostjo
- Zunanji upravljalnik hitrosti (primeren za 3.5" sprednjo ploščo ali zadnjo PCI ploščico)

Vrhunska kakovost

- Hladilno jedro iz čistega bakra
- Gosto posajene votle hladilne reje z vgrajenimi toplotnimi cevmi.

Privlačen

- Edinstvena zasnova hladilnika
- Privlačna LED osvetlitev

Univerzalen

- Podpira Intel Pentium 4 in AMD Athlon 64 /Athlon XP procesorje



DVD DUAL +8X/-8X GO-W0808A

• Visoka hitrost

8x zapisovanje DVD+/-R

• Hiter prenos podatkov

podpira Enhanced IDE vmesnik UDMA mode 2 za prenose do hitrosti 33.3 MB/sek

• Izjemna kompatibilnost

podpira večino CD in DVD-Video formatov ter vse vrste DVD-R/RW in DVD+R medijev

• Stabilnost

vgrajena tehnologija preprečuje napake medpomnilnika in znižuje vibracije med delovanjem

• Mehanizem za preprečevanje okvar

3-stopenjski sistem za odpiranje pladnja: programski, sprednji gumb in odprtina za nujno ročno odprtje

• Vzdržljivost

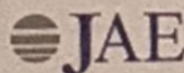
čas med napakami je 70,000 ur; preizkus odpiranja in zapiranja pladnja pa ni pokazal napake v 30.000 zaporednih ciklih

• Podpira naslednjo generacijo zapisovalnih tehnologij

podpora za Mt. Rainier paketno zapisovanje podatkov tako na zapisljiv medij kot tudi na trdi disk



For more information, please call our dealers:



JAE d.o.o., Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana, Slovenija
tel: +386(0)1/5896 226 e-mail: prodaja@jae.si
fax: +386(0)1/5896 210 spleti: http://www.jae.si

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
- The specifications and pictures are subject to change without notice.
- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
- Any overclocking is at user's risk. Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE
TECHNOLOGY

Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja **Ultimativni testi**

ANDREJ POTOČNIK VODJA LABORATORIJA



PERCEPCIJA

Sedim jaz takole pred nekaj dnevi v kinu, ko sem se naenkrat zavzel slepila, ki ga poskuša na oči navleči filmska industrija. Tisti večer sem si namreč ogledal dva filma, eden je bil *Poslednji samuraj*, drugi pa *Heroj*. Sicer se prvi dogaja na Japonskem, drugi pa na Kitajskem, kar pomeni dve različni kulturi, pa imata vseeno dovolj skupnih točk. Tom Cruise proti Jetu Liju. Eden preživi, drugi umre. (Ne berite dalje, če filmov še niste gledali.) Pri *Poslednjem samuraju* zmaga belec, ki prevzame navade samurajev, pri *Heroju* zmaga morilec, ki posledično združi kitajsko cesarstvo. Hollywood pravi, da če boš delal dobro, boš na koncu preživel in dobil nagrado. Hongkong pravi, da je vredno dati življenje za višji cilj. Podobna ideja, a vendar je pristop k izdelavi filma hudo različen. *Poslednji samuraj* je bled izdelek, življenje samurajev je predstavljeno tako, da ga butci čez lužo razumejo. *Heroj* pa za moje pojme presega meje, ki jih je postavil *Preželi tigr*, *Skriti zmaj*. Ogled slednjega je hudo priporočljiv. Da ne boste rekli, da ničesar ne prispevam k DVD kotičku.

potocnik@videotop.si



TEHNIČNA PLAT

1. PCF laboratorij

V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradžine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisal celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva

Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup

Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje

Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

NAŠ SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič

50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega

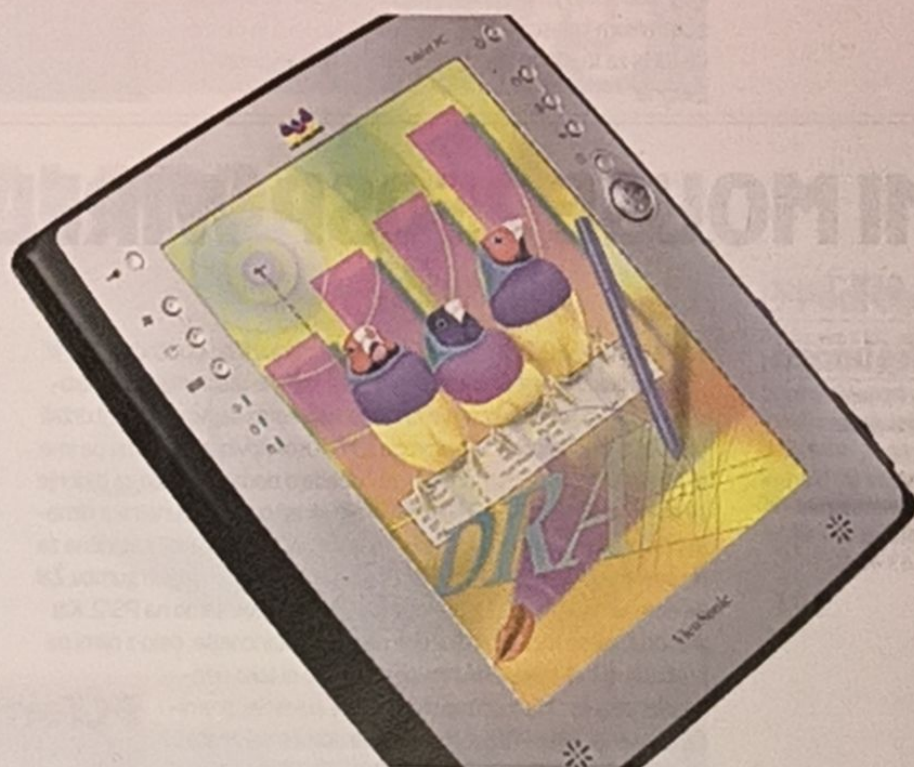
70-79% Dobra oprema vendar ne rujen nakup

80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši

90+ Izjemno. Dobitnik nagrade izbor uredništva

GRENKA TABLETA

Tablični PC-ji so bili ene najslabše prodajanih naprav zadnjih let in nikakor niso napadli trga, kot so trdili nekateri optimisti.



Leta 2001 je na lasvegaški prireditvi Comdex Bill Gates predstavil prvi prototip tabličnega PC-ja in napovedal, da bodo ti postali najbolj prodajani kos računalniške opreme vseh časov v naslednjih petih letih. Od takrat so pretekla skoraj tri leta in tablični PC-ji so si uspeli priboriti cel en odstotek trga prenosnih računalnikov – v prvih devetih mesecih se jih je namreč prodalo celih 100.000. Lani je prodaja pričela celo znatno upadati, tako da so se upanja o prevladi tabličnih PC-jev prav boleče razblinila.

In nato so začeli od vsepovsod leteti očitki na Microsoft, ki naj ne bi dovolj naredil za pospeševanje prodaje in ni v nobeno pomoč prodajalcem tabličnih PC-jev, še posebej v Evropi. Microsoft namreč za Windows XP Tablet Edition zaračunava polno ceno in so zato cene tabličnih PC-jev, za katere ni alternativnega operacijskega sistema, izjemno visoke. K temu prištejte še, da se Windows XP Tablet Edition sploh ne obnese tako dobro, kot so zatrjevali, zmogljivostno pa tablični PC-ji še vedno močno zaostajajo za klasičnimi notesniki. Avtonomija tabličnih PC-jev je namreč porazna, po ostalih zmogljivostih pa so primerni kvečjemu za nezahtevno pisarniško delo, saj jim za kaj bolj kompleksnega zmanjka sape že ob samem pogle-

du na aplikacijo, kaj šele ob zagonu.

To bi se pa naj letos korenito spremenilo, saj bom kmalu dočakali novo strojno opremo za tablične PC-je, Microsoft pa že aktivno razvija nov operacijski sistem zanje. Windows XP Tablet Edition 2004 bi naj izšel približno istočasno s Service Pack 2 za Windows XP. Največje prenove naj bi bil deležen način vnosa podatkov, ki bi naj močno olajšal delo s tabličnim PC-jem. Izboljšana bo tudi prepoznava rokopisa, tako da bo sedaj mogoč tudi vnos posebnih in neangleških znakov.

Manj navdušujoča novica pa je, da Microsoft nima namena niti razmišljati o znižanju cene za nov sistem, saj pravijo, da je ta samo ena od komponent celotne naprave in da bodo za znižanje cen glavno delo primorani opraviti proizvajalci strojne opreme. Če trenutno mogoče razmišljate o nakupu tabličnega PC-ja, vam seveda priporočamo, da še nekoliko počakate. Compaq je sicer že predstavil tablični PC TC1100, precej izboljšano različico modela TC1000, ki je sedaj veliko zmogljivejša in ima že pošteno baterijo, a je napovedana tudi že cela vrsta izdelkov drugih proizvajalcev, ki obljublajo, da bodo v kratkem predstavili izdelke, ki bodo še zmogljivejši, tako da se lahko čakanje izkaže za izjemno pametno potezo.

Preizkušeno Mini test

PET NAJBOLJŠIH NA TESTU

Miške od 7.440 SIT do 28.900 SIT

WIRELESS INTELLIMOUSE EXPLORER

13.300 SIT Microsoft

→ Podrobnosti

Povezava s PC-jem

USB ali PS/2

Polnilna postaja Ne

Domet 2 metra

Število gumbov 5

Na spletu

www.microsoft.com

Testiranje omogočil

Diss, 01 420 55 06

Prvo miško na tem testu je izdelalo podjetje Microsoft. Seveda je tako kot vse ostale brezžična in optična, žal pa nima priložene polnilca. Kar pomeni, da boste morali kupovati baterije ali pa kar polnilne baterije in polnilce, kar pa spet nanese nekaj denarja. Sam izgled miške se od ostalih razlikuje predvsem po imitaciji usnja, kar da dober občutek v roki. Je tudi dovolj natančna za zahtevnejša opravila, kjer šteje natančnost, kamor gotovo spadajo tudi strelske igre. Le ta in druga miška istega proizvajalca na tem testu podpirata premik kolesca v vse smeri. Ne samo naprej in nazaj ter pritisk navzdol, temveč tudi levo in desno, kar bo razveselilo predvsem tiste uporabnike, ki imajo manjše monitorje in morda občasno naletijo na kako spletno stran, ki je prirejena za višjo zaslonsko ločljivost, kot jo zmorejo njihovi monitorji. Takrat se lahko s premikom kolesca enostavno premikajo levo in desno, ne da bi za to morali uporabiti drsnik na spodnji strani zaslona.



PCFormatOcena

↑ Lep izgled, zadovoljiva natančnost

↓ Ni polnilna (čeprav bi naj baterije zdržale 6 mesecev), slab domet

"Zelo dobra miška lepega izgleda in z dobro ergonomsko zasnovo."

88%

AMI MOUSE 250SP WIRELESS OPTICAL

7.440 SIT Trust

→ Podrobnosti

Povezava s PC-jem PS/2

Polnilna postaja Da

Domet 2 metra

Število gumbov 5

Na spletu www.trust.com

Testiranje omogočil

Medis, 01 563 40 11

Tudi podjetje Trust nam je postreglo z brezžično optično miško, ki je dokaj lepega izgleda in se poleg tega še dlani prijetno oblikovana. Samo oblikovanje ni ravno napredno, saj so se avtorji držali bolj standardne oblike. V nasprotju z Microsoftovimi miškama pa ima ta polnilno postajo, kar pomeni, da odpadejo dodatni stroški za baterije ali polnilce. Polnite pa jo seveda lahko tudi takrat, ko računalnika nimate priključenega, saj ima lasten vir napajanja. Je tudi dovolj natančna za ne preveč zahtevne uporabnike. Ima 5 delno programirljivih gumbov. Žal pa nam ta miška ne nudi priklopa na USB, temveč samo na PS/2. Kar je škoda, saj so miške priključene na USB natančnejše, delo z njimi pa je običajno tudi lažje. Ami Mouse prav tako ni tako udoben za delo kot Microsoftovi miški, saj je kolesček premičen le v eno smer. Prepričal nas ni niti domet, saj znaša zgolj slaba dva metra.



PCFormatOcena

↑ Zadovoljiva natančnost, polnilna postaja

↓ Slab domet, ni USB

"Miška, ki bo zadovoljila predvsem nekoliko manj zahtevne kupce."

68%

LOGITECH MX900

28.900 SIT Logitech

→ Podrobnosti

Povezava s PC-jem

USB ali PS/2

Polnilna postaja Da

Domet 10 metrov

Število gumbov 8

Na spletu www.logitech.com

Testiranje omogočil

Eventus, 01 200 35 00

Edina miška na testu, ki za povezavo z bazno postajo (ki je seveda hkrati tudi polnilna) uporablja tehnologijo Bluetooth. To je pa tudi razlog, da ima ta miška daleč največji domet, in sicer skoraj 10 metrov. Je tudi zelo lepega izgleda, prav tako pa je tudi odlično ergonomsko oblikovana, saj se boste takoj, ko jo boste prijeli v roko, pričeli spraševati, kje se je skrivala do sedaj. Tako smo se je navadili v uredništvu, da resno razmišljamo, da je ne bi vrnil. Kar pa zadeva optični senzor na miški, lahko ta obdela 4,7 megapikslov v sekundi, ločljivost pa znaša celih 800dpi. Prednost tega kompleta je tudi v tem, da je bazna postaja hkrati Bluetooth vozišče, na katerega lahko hkrati povežete recimo mobilni telefon ali druge Bluetooth naprave in moramo reči, da zadeva deluje odlično. Poleg vsega tega ima še 8 programirljivih gumbov. Gre torej za odlično, a cenovno ne ravno najugodnejšo miško.



PCFormatOcena

↑ Lep izgled, natančnost, oblika

↓ Cena

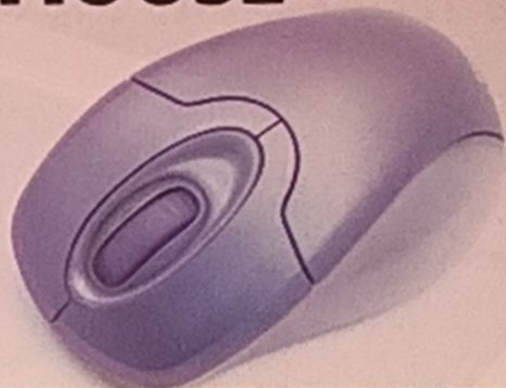
"Miška kot se šika, z odličnim dometom in veliko gumbi, predvsem za izbirnejše uporabnike."

91%

WIRELESS OPTICAL MOUSE

10.500 SIT Microsoft

Druga Microsoftova miška na testu ima zelo podobne lastnosti kot prva, se pravi da je prav tako optična in brezžična in prav tako nima priložene polnilne postaje. Tako kot za IntelliMouse, tudi za to miško proizvajalec trdi, da zdrži baterije 6 mesecev. Že na prvi pogled pa je vidno, da spada v malce nižji razred, saj nima dodatnih gumbov na strani. Kolesček ima prav tako premičen v vse strani za lažje branje spletnih strani in širših dokumentov. Samo oblikovanje je bolj konzervativno kot pri IntelliMouse, a miška vseeno odlično sede v dlan. Narejena je iz plastike, vendar boste le stežka našli primerno tipkovnico, ki se bo barvno skladala z miško, je pa vsekakor vzpodbudno, da ni dolgočasne slonokoščne barve, ki jo že vsi po malem sovražimo. Tudi ta miška nima impresivnega dometa, saj nam je dajala znake življenja le do slabih treh metrov, kar pa je za normalno delo več kot dovolj, saj na večjo razdaljo tako ali tako ne boste videli, kaj delate. Tudi to lahko priključimo na vrata USB ali po želji na PS/2, mi vam pa vsekakor priporočamo prvo možnost.



PCFormat Ocena

↑ Lep izgled, zadovoljiva natančnost ↓ Ni polnilna, malo gumbov	"Dobra miška, ki žal nima dodatnih gumbov."	79%
---	--	-------------------

→ Podrobnosti

Povezava s PC-jem
USB ali PS/2
Polnilna postaja Ne
Domet slabe 3 metre
Število gumbov 3
Na spletu
www.microsoft.com
Testiranje omogočil
Diss, 01 420 55 06

WIRELESS OPTICAL PRO

7.800 SIT Genius

Zadnja miška na testu je prišla iz podjetja Genius. Tako kot Logitech ima tudi ta miška optični senzor z ločljivostjo 800dpi, ki je zelo kvaliteten. Odzivnost miške je odlična in tudi domet je v primerjavi z večino ostalih na testu precej velik, saj znaša blizu 10 metrov. Kot edina miška na testu je imela priložene štiri polnilne baterije, čeprav uporablja le dve. Štiri pa so zato, ker se v bazni postaji pod pokrovom nahaja polnilna postaja, ki dobiva električno energijo preko priključka USB. Kar pa hkrati tudi pomeni, da jo je mogoče priključiti samo na vrata USB, saj nam PS/2 ne omogoča zadostne energije za polnjenje. Na miški je 5 programirljivih gumbov. Da se takoj po nakupu ne boste spraševali, kako določati lastnosti gumbov, natančneje preglejte navodila in zraven njih boste našli CD. Miška je tudi dobro ergonomsko oblikovana in se lepo prilega dlani. Genius se je torej odločil, da ne bo več proizvajal podpovprečnih mišk – pohvalno.



PCFormat Ocena

↑ Lepa, odlična natančnost, dobra ergonomska oblika ↓ Malenkost pretidi gumbi	"Odlična miška s številnimi dodatnimi gumbi in zelo dobrim dometom."	89%
---	---	-------------------

→ Podrobnosti

Povezava s PC-jem USB
Polnilna postaja Da
Domet 10 metrov
Število gumbov 5
Na spletu
www.geniouse.com
Testiranje omogočil
Avtera, 01 585 34 11

SUN RISE Computers

Lesce
Alpska 50
04/ 5302660
email: lesce@sunrise.si

Skofja Loka
Kopacinski trg 8
04/ 5150830
email: sk-loka@sunrise.si
Ljubljana
Leskova 12
01/ 5240291
email: info@sunrise.si
Vse cene so v SIT in vsebujejo DDV! Za morebitne napake se Vam opravičujemo!

NIGHT CASTLE
Abit Nf7
Amd 2600+ Box
512 Ddr 400 Spomin
Ati Radeon 9600 128 Mb Ddr
Maxtor 80gb/7200
Dvd-rom(+/-) Bfc 8x 10081M
Mehki disk 1,44 Mb
Ohisje Midi Tower atx 350W
148.000,00 SIT

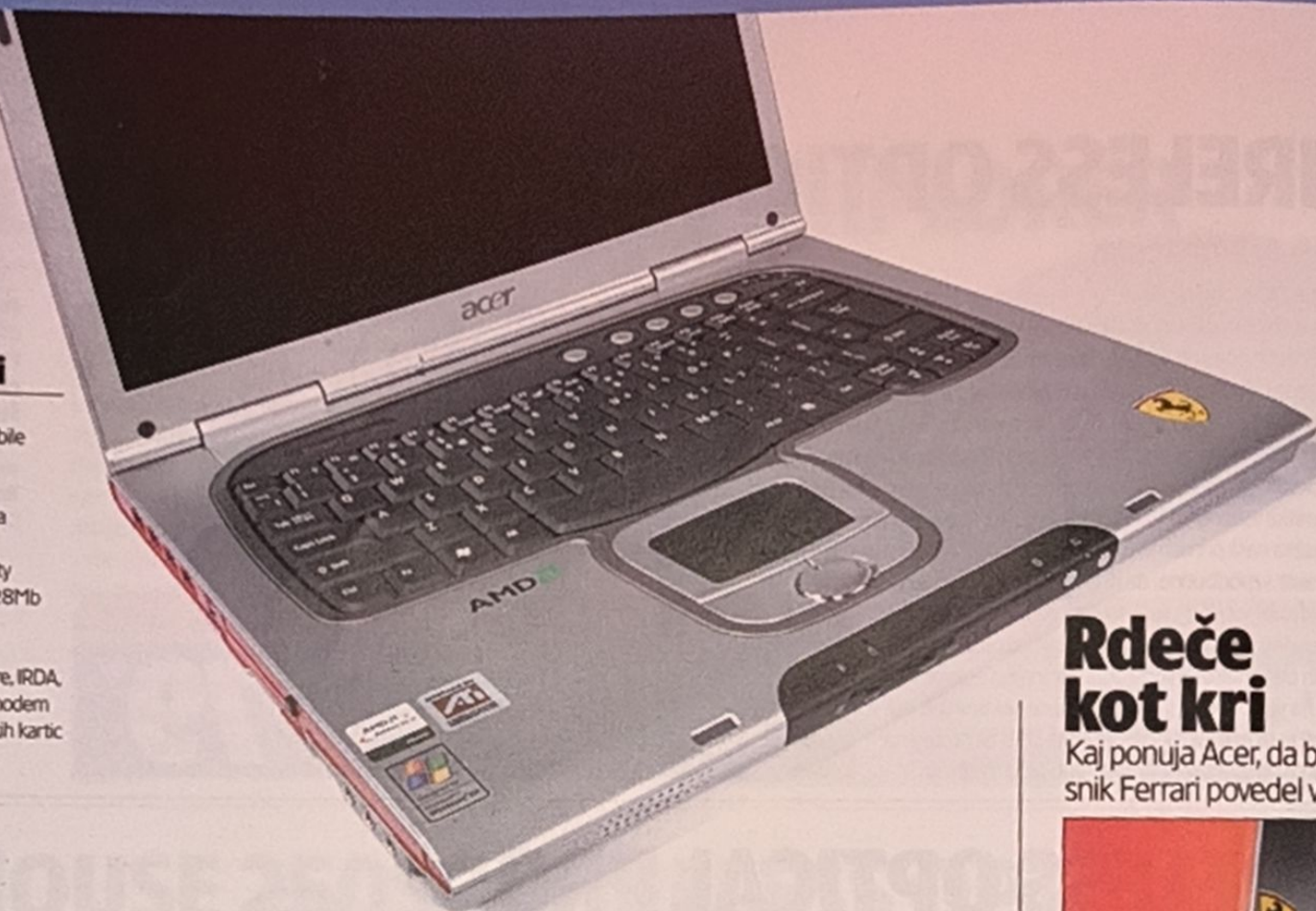
GAME WARRIOR
Abit Nf7-S
Amd 2800+ Box
512Ddr 400 Spomin
Ati Radeon 9600 Xt 256Mb Ddr
Maxtor 120Gb/7200 8 Mb Sata
Dvd-rom(+/-) Teac 8x W58
Mehki disk 1,44 Mb
Ohisje Midi Tower atx 350W
189.990,00 SIT

DVD-RW +/- 18X
BTC 10081M
25.900,00 SIT

Tiskalnik
Epson C43
15.900,00 SIT
Crna kartusa za C43
UNIPRINT
1.800,00 SIT
Barvna kartusa za C43
UNIPRINT
2.650,00 SIT

→ Podrobnosti

Procesor
1.8GHz AMD Athlon XP Mobile
Pomnilnik 512Mb
Trdi disk 40Gb
Zaslon 15-palčni TFT, najvišja ločljivost 2.048 x 1.536
Grafična kartica ATI Mobility Radeon 9200 s 64Mb ali 128Mb pomnilnika
Optični pogon DVD-RW
Povezljivost 4x USB, FireWire, IRDA, S-Video, VGA, mreža, V90 modem
Dodatno Čitalec pomnilniških kartic
Operacijski sistem
Windows XP Home
3DMark 2001 6.333
3DMark 2003 1.000
Na spletu www.acer.com



ACER FERRARI 3000

529.990 SIT Acer

Ohišje rdeče kot Gregorjev fris dan pred rokom za oddajo člankov – pa si Acer Ferrari zasluži podporo najboljših ekip Formule ena?

Ali je vaša življenjska želja imeti rdeč notesnik? Ta Acer je rdeč – bolj rdeč kot kri, bolj rdeč od lic mladence, ki ste ji pravkar naklonili nepričakovan kompliment. Razlog temu je, da Acer sponzorira Ferrarijevo ekipo F1, italijanski hitrec pa je uslugo vrnil s sponzoriranjem tega lepega notesnika. Acerjev notesnik je tako vpadljiv, da bi z njim lahko usmerjali promet v megli. Na žalost pa so specifikacije in zmogljivosti manj dirkaške kot izgled, saj se pod pokrovom tega Acerja na žalost skriva zgolj Fiat Punto in ne Ferrari Testarossa.

To je najprej opazno na zaslonu – ta je povprečen TFT z dolgim odzivnim časom in omejenimi vidnimi koti. Drugi zaviralec je grafična kartica, Mobility Radeon 9200, ki v 3DMarku 2001 izkašlja skromen rezultat 6.333, v 3DMarku 03 pa manj kot 1.000. Je že res, da zna poganjati novejša igranja, a se nikakor ne more primerjati z Mobility Radeonom 9600. Naslednji na seznamu je uboren komplet priložene programske opreme, saj je najbolj uporaben priložen program Norton Antivirus... Dejstvo je, da lahko danes za nekaj več denarja dobite notesnik s 3GHz procesorjem P4 in izjemnim Radeonom 9600.

Pomladna razprodaja

Kljub naštetim pomanjkljivostim pa je težko resno kritizirati tega Acerja. Mogoče zaradi zvenečega imena, besno rdečega ohišja ali robustne izdelave – Acer daje v vseh pogledih odličan občutek pri delu. Tudi na povezljivost nimamo očitkov, saj ponuja štiri vrata USB 2.0, vrata FireWire in hitro brezžično povezavo po standardu 802.11g (Intelovi tekmeči premorejo le povezave po standardu "b"). Za brezžične povezave na krajše razdalje je vgrajen vmesnik Bluetooth, zapisovalnik CD/DVD pa le še zaokroži Acerjevo funkcionalnost. Navdušila je tudi avtonomija, saj je notesnik

ob najvišji obremenitvi samostojen skoraj dve uri. Na zadnjem delu so še izhod S-Video za povezavo s televizijo, izhod VGA za dodaten monitor, tiskalniška vrata, 56k modem in izhod za mrežno kartico. Brežžični sprejemnik, vgrajen čitalec pomnilniških kartic SD/Sony Memory Stick in precej zmogljivi zvočniki pa počivajo na sprednji strani notesnika. Povprečen lastnik notesnika bo potreboval kar nekaj časa, da bo zapolnil 40Gb trdi disk, ta pa, resnici na ljubo, kot procesor, ne spada med najhitreje na trgu.

Zmagovalna formula

Odločitev za tega Acerja je odvisna od tega, ali iščete najzmogljivejši ali najlepši notesnik na trgu. Vsi, ki spadate v prvo skupino, se raje odločite za kak drug model, saj lahko kje drugje za isti denar dobite zmogljivejši notesnik. Stilistično zavedni uporabniki pa bodo nad Acerjem nedvomno navdušeni, ker izgleda resnično fantastično. Ob tem pa ne pozabite, da so razlike med spoloma še vedno precejšnje – vse pripadnice ženskega spola v uredništvu, ki so ga videle, so porekle, da gre za smešno moško igralko, ki je same niti v sanjah ne bi prenašale naokoli. Pozerska vrednost notesnika pa vseeno ni zanemarljiva, kljub našim pomislekom na račun specifikacij pa je Acer izpit iz mobilnega računalništva opravičil z odliko. Zapisovalnik DVD-jev in hitra brezžična povezava sta izjemno uporabna, in če ste ljubitelj F1 in želite pustiti vtis, le dajte priložnost Acer Ferrariju.

PCF

PCFormat Ocena

Uau, notesnik Ferrari!
Wi-Fi avtonomija
Odkleščeno programje,
počasen 3D, zaslon

"Izgleda odlično, a dirkalni rodovnik kazijo le povprečne specifikacije in zmogljivosti."

71%

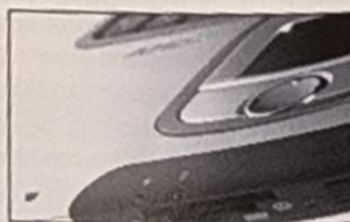
Rdeče kot kri

Kaj ponuja Acer, da bi notesnik Ferrari povedel v dirki?



Oblikovanje in izdelava

O, joj, ta notesnik je bolj rdeč od jezne rdeče mravlje. Ferrarijeve barve in logotip so za nekatere uporabnike mana z nebes, za druge pa le nadležne, odvisno od mnenja o tej znani znamki. Logotipa AMD in ATI ob tem ne izgledata prav nič impresivno.



En "g", prosim

Notesnik ne ponuja le integriranega vmesnika za brezžično povezavo, temveč kar najhitrejšo obliko le-tega, torej 802.11g. Intelova tehnologija Centrino je združljiva le s standardom "b", zato boste lahko s tem AMD-jevim tekmečem vihal nos nad drugimi uporabniki notesnikov.



Pogonske dobrote

Kombinirana enota CD/DVD je vedno prednost pri notesnikih v tem cenovnem razredu, priložena pa je še programska oprema za zapisovanje medijev, ki vam bo olajšala shranjevanje slik, glasbe ali filmov za naslednje rodove. Še dobro, ker 40Gb dandanes ni več zavirljiva kapaciteta trdega diska.



MOTOROLA MPX200

Cena še ni znana Motorola

Mpx200 je resda nekoliko večji od ostalih Motorola'skih poklopnih telefonov, a je zato veliko bolj kompakten. Bleščeč izgled je kot naročen, da ga med tipkanjem umaže lepo masten kazalec, je pa zadnja odporna na praske in izgleda neskončno bolje kot sive opeke, ki so še pred kratkim kraljevale tržišču.

Verjetno boste pogrešali vgrajen fotoaparati in Bluetooth, a na večino drugega pri Motorola niso pozabili. MSN Messenger ni najbolj praktičen, zato pa je toliko bolj uporabna reža za kartico SD, ki telefonu podvoji prostor za slike,

MP3-je in še mnogo drugega.

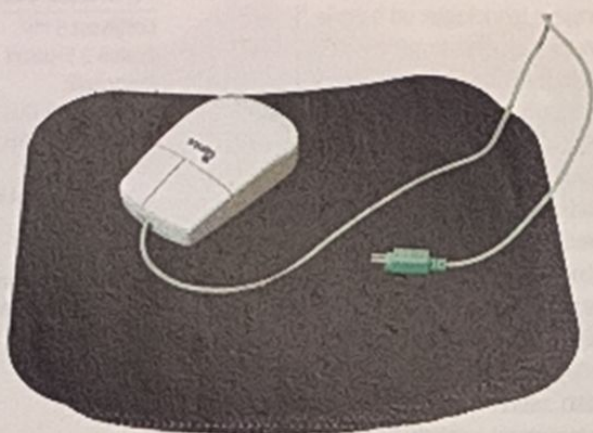
Edina pomanjkljivost je baterija, saj ta zdrži veliko manj časa, kot bi pričakovali od takšnega mobilnega telefona in vas bo tako večkrat prikrajšala za užitek Microsoftovega operacijskega sistema.

PCFormatOcena

↑ Zmogljiv, prilagodljiv zelo majhen
↓ Ni Bluetootha in fotoaparata, slaba baterija

"Baterije je res slaba, ampak v ostalih pogledih je telefon fantastičen."

77%



STEELPAD 4S

10.500 SIT Steelpad www.q-shop.org

Aluminijasta podloga za miško, prevlečena s titanom? Ne, ne zafrkavamo vas, Steelpad 4S je točno to. Podloga je namenjena zagretim igrarjem, ki si želijo natančnosti, ki bi jim dala prednost v igrah, kjer je ta potrebna. Podloga je izjemno velika (29 x 25,7cm), priložena pa je posebna podlaga proti drsenju, se pa tudi izjemno dobro obnese – še posebej za lastnike klasičnih mišk s kroglico, ker se z določenimi optičnimi miškami ne obnese najbolje. Sam proizvajalec navaja, da podloga ni primerna za uporabo z Logitechovimi miškami, ki

ne sodijo v serijo MX, čeprav nismo imeli nikakršnih težav z optičnimi miškami s tokratnega testa. Je pa res, da se z Logitechovo Dual Optical sploh ni razumela.

PCFormatOcena

↑ Odlična podloga za klasične miške
↓ Ni primerna za vse optične miške, cena

"Zagrizeni igrarji, pozor! Tu je podloga za profesionalce."

72%



JOYBEE120

37.363 SIT BenQ Avtera, 01 585 34 11

Izjemno majhni predvajalniki MP3 niso več nič novega, a BenQ-jev Joybee po dimenzijah prekosi vse tekmece. Velik je namreč kot škatlica vžigalic. Etui, v katerem počiva, ima praktično zaponko, priložena pa je tudi veržica, da ga je mogoče nositi okoli vratu. Njegove zmogljivosti vključujejo predvajanje zvočnih datotek v formatih MP3 in WMA, snemalnik zvokov je danes že skoraj nujen dodatek, vključen je pa celo radijski sprejemnik. Pozitivno preseneča dolga avtonomija baterije, ker pa je ta vgrajena, nas nekoliko skrbi za celotno življenjsko dobo predvajalnika. Nekoliko moteči

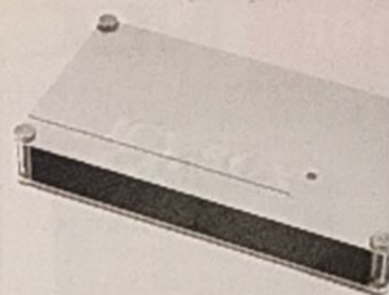
so tudi krmlilni gumbi, ki so čisto drobci in nekoliko pretirni, meniji so nekoliko komplicirani, kapaciteta testiranega modela pa znaša le nezavidljivih 64Mb. Predvajalnik je resnično vreden ogleda, a si raje omislite zmogljivejšo različico.

PCFormatOcena

↑ Dimenzije, zmogljivost
↓ Trdi gumbi, premajhna kapaciteta

"Če si ga boste zaželeli, povprašajte raje za model z večjo kapaciteto."

72%



ICY BOX

14.900 SIT RaidSonic

Icy Box je izdelek, namenjen prenašanju in shranjevanju 3,5-palčnih trdih diskov. Testirali smo model US-350 UE, ki ima priključke za USB 2.0 in Firewire. Ohišje je neslišno, saj nima vgrajenega nobenega ventilatorja. Slabost pa je ta, da je odprto in je zato sam disk toliko bolj glasen. Ker pa mora na vsako slabo stran priti tudi ena dobra, bomo pohvalili dobro hlajenje. Icy Box ima zunanji napajalnik in vsi priklopi so na zunanji strani.



VENTILATORJI ENERMAX UC-xFAB

1.950 - 4.250 SIT Enermax

Testirani ventilatorji so imeli mere 80, 90 in 120 mm, vsi so narejeni iz masivne plastike z zaščitno mrežico na eni strani. Žal nimajo vgrajenih LED diod, ki bi dale piko na "i". Kot večina do sedaj testiranih ventilatorjev so tudi ti malo glasnejši pri polnih obratih, a so po drugi strani dovolj tihi pri nižjih. Pretočijo zadostno količino zraka, tako da ne bi smeli imeti nobenega problema pri hlajenju. Vsi pa imajo tudi priložen ročni regulator vrtljajev.

PCFormatOcena

↑ Lep izgled, dobra kvaliteta
↓ Nima priključka S-ATA, velikost

"Za vse, ki si ne želijo kupovati zunanjih diskov"

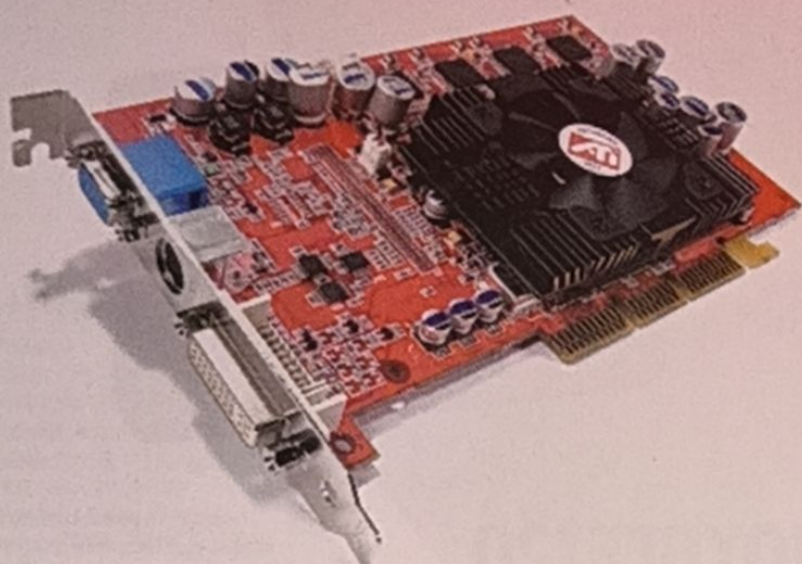
85%

PCFormatOcena

↑ Izgled, kvaliteta izdelava
↓ Lahko bi bili regulirani glede na temperaturo

"Kvalitetni ventilatorji z regulatorjem vrtljajev za primerno ceno."

88%



RADEON 9800 SE

37.100 SIT Sapphire www.sapphiretech.com

Iz očitno povsem mazohističnih vzgibov se je ATI odločil spraviti madež na svoj svetniški ugled s čipom 9800 SE, ki je nekakšen trik, s katerim želi preslepiti tiste, ki mislijo da višja številka na škatli pomeni boljšo kartico. Kartica sicer cilja bolj na OEM tržišče kot na maloprodajo, a če že kupite sistem, ki vsebuje grafično kartico Radeon 9800, se prepričajte, da ni takšna, kot je ta. Da poenostavimo –

Radeon 9800 SE približno enako drag 9600 XT potolče v vseh disciplinah.

PCFormat Ocena

Poceni nabor 9800
Ni kaj boljše zmogljivosti
"Zlobno presenečenje za tiste, ki imajo 9800 za kralja."
60%



SONY CYBERSHOT DSC-T1

149.990 SIT Sony Slovenija

Sonyjev izbor digitalnih fotoaparata obsega serijo "U", ki predstavljajo najpreprostejše kompaktne modele, serijo "P" z nenavadnim oblikovanjem in serijo "F", ki predstavlja najmočnejše modele podjetja. Ali predstavlja DSC-T1 novo serijo? Vsekakor takega oblikovanja pri Sonyju še nismo zasledili, trend stilskih fotoaparata pa bi radi izkoristili tudi pri tem podjetju.

T1 je digitalni fotoaparat, ki zajema celoten spekter standardne Sonyjeve tehnologije: od baterije "Info-lithium", zmožnosti snemanja filmov v formatu MPEG VX (ločljivosti 640 x 480 pikselov) ter pomnilniške kartice Memory Stick Duo. Memory Stick Duo je pomanjšan format pomnilniške kartice Memory Stick (približno velikosti kartice SD), da pa uporabniki ne bi bili prikrajšani za uporabo kartice v drugih Sonyjevih izdelkih, se v paketu nahaja tudi nastavek za klasični Memory Stick. Uporaba klasične pomnilniške kartice pa na žalost ni omogočena.

Kakorkoli, DSC-T1 odlikuje izredno oblikovanje in izdelava. Na hrbtne strani se nahaja 2,5-palčni zaslon LCD? Točno tako, zaslon ki zavzema več kot dve tretjini hrbtne strani z ločljivostjo celotnih 211.000 pikselov. Kovinsko ohišje pa je tako ali tako pri vseh stilskih fotoaparatih že nekakšen standard.

Po fotografski strani pa pri modelu DSC-T1 obstajajo omejitve. Kljub 5 milijonom pikselov ločljivosti in 3-kratnemu optičnemu zoomu se zaradi majhnega senzorja kvaliteta fotografij ne more primerjati s fotografijami, nastalimi z večjim senzorjem. Sicer to ni ravno primerjava, a je dovolj, da lahko rečemo, da fotoaparat ni namenjen profesionalnemu delu.

Po drugi strani pa je DSC-T1 verjetno eden najzmogljivejših med vrstniki, s hitrim odzivom in dobrim roko-vanjem, zato je vredno premisliti o preizkušnji.

Daniel Andjelković



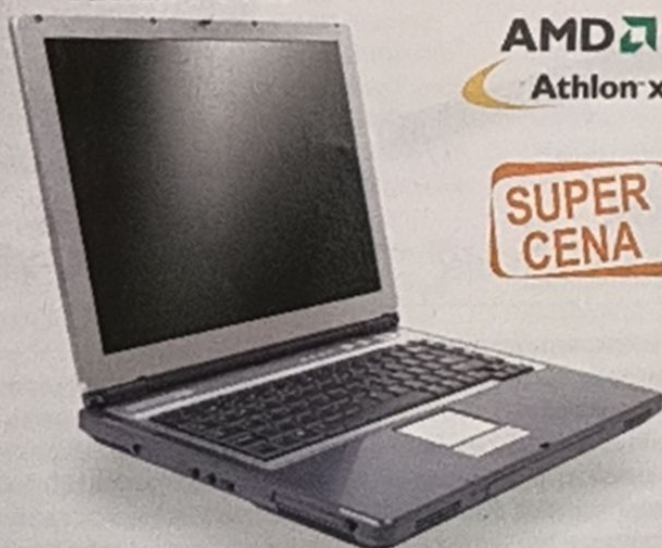
→ Podrobnosti

Ločljivost 5 MP
Zaslon 2,5-palčni
Pomnilnik Memory Stick Duo
Povezljivost USB
Teža 180g
(brez baterije ali kartice)
Dimenzije 91 x 60 x 21 mm
Na spletu www.sony.com
Testiranje omogočil Sony Slovenija, 01 588 1154

Vaš novi partner

NEC

VERSA f-C160



AMD
Athlon XP-M

**SUPER
CENA**

Za domačo in poslovno uporabo

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- prava mobilnost
- 1 leto garancije

NEC VERSA f-C160

259.900 SIT

- Mobile AMD Athlon™ XP procesor 2200+
- Free Dos
- 256 MB DDR spomina, trdi disk 40 GB
- 15" TFT XGA zaslon
- Combo DVD/CD-RW enota
- ATI 340M 32MB grafična kartica
- Zvočna kartica codec AD1981B
- 3x USB 2.0, 56K modem,
- LAN 10/100, Firewire,
- Li-Ion baterija,
- Teža 2,9 kg

Cena se informativno, slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se oprejočemo. Vse cene so v SIT in se vsebujejo DDV. Podrobnejše ali pravice do sprememb cen in konfiguracij: Accord-02 d.o.o., Slagje 13, Ljubljana.

POOBlašČENI PRODAJALCI: Harvey Norman, Janus Trade, Big Bang, Teal, PowerPlus, Mentis, Bocom, Tech Trade, Rolan, Metaling, Media dom

PCFormat Ocena

Odličen zaslon, izdelava in oblika
Omejene možnosti
"Odličen fotoaparat za posnetke v prostem času."
80%



ENZO FERRARI FF WHEEL

15.700 SIT Thrustmaster VideoToP, 02 330 33 00

Fanatiki uporabljajo volane celo za igranje športnih iger in Thrustmasterov izdelki jim bo zavoljo križca ter desetih sorazmerno priročno razporejenih gumbov urešili mokre sanje. Za ostale je pomembnejše, da lepota spremlja povsem povprečna pedala, ki imajo nadpovprečno željo po potovanju v vse smeri in natančen, dovolj izrazit sistem Force Feedback. Sama namestitvev ne bi mogla biti preprostejša, saj načeloma sploh ne potrebujete gonilnikov, kajti vse delo opravi Windows XP. Volan je kompakten, nadzor brezhiben, igre Enza

prepoznavajo in vam omogočajo optimalne nastavitve, obroč je deloma oblečen v gumo in pritrdilni sistem ne dopušča nezazelenih premikanj. Ta replika Enzovega volana resnično upraviči znamenito ime.

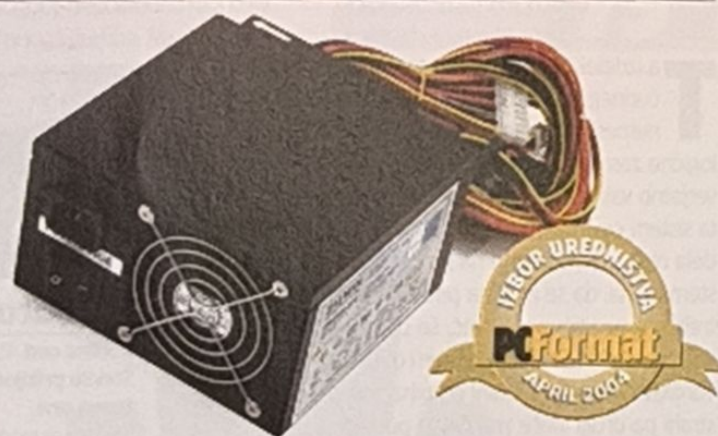
PCFormatOcena

Trdnost, odlična razločljivost, dovolj gumbov

Beleča pedala, malce neuporabni

"Če ne sovražite Ferrarija, gre za skorajda brezhiben volan."

84%



ZALMAN ZM 400B-APS

19.500 SIT Zalman Mlacom, 01 500 87 75

Vsem dobro znano podjetje Zalman že kar nekaj časa izdeluje tudi zelo tihe in kvalitetne napajalnike. Preizkusili smo model ZM 400B-APS, pri katerem že ime samo pove, da gre za zmogljiv 400W napajalnik. Seveda Zalman ne bi bil Zalman, če ne bi dodal nekaj lastnih dobrot. Napajalnik vsebuje en sam ventilator, delovanje tega pa je odvisno od temperature – bolj kot je stvar vroča, hitreje se vrti. S tem je seveda tudi glasnejši, a ne pretirano, saj pri največji obremenitvi glasnost ne preseže 35dB, kar je resnično malo. Večino časa se bo vrtela okoli 20 dB – vsaj tako zatrjujejo pri proizvajal-

ku. Seveda nam ponuja tudi druge dobrote, kot na primer popolno podporo P4, ter dva priključka za trde diske S-ATA, omogoča pa priključek do sedmih naprav. Se pravi odlični napajalnik, ki si ga bodo omislili tisti, ki jim je najpomembnejša tišina sistema.

PCFormatOcena

Zelo tih, samodejna regulacija vrtilne hitrosti

Nepotrebno razkošje

"Kvaliteten napajalnik, ki bo poskrbel za stabilnost in tišino vašega sistema."

91%

Mlacom

Mlacom d.o.o., Drenikova 36, Ljubljana
telefon: 01 / 500 8775
faks: 01 / 500 8777
info@mlacom.si

Preveri najbolj točen CENIK na spletu!

Ohišja Enermax CS-800TA



33.900,00 SIT

bel, srebrn, črn, rdeč, zelen in rumen
z napajalnikom Enermax EG365AX-VD 353W

Slušalke Zalman Thetres6



10.440,00 SIT

slušalke s podporo prostorskega zvoka

DVD snemalnik Teac W58G



31.990,00 SIT

zapisovalec s podporo zapisovanja -R in +R DVD medijev z do 8x hitrostjo

Graf. kartica Radeon 9800Pro



68.990,00 SIT

izjemno hiter grafični pospeševalec s podporo DX9 model z 128MB DDR pomnilnika

USB bluetooth printserver Epox



12.120,00 SIT

Epox BT-PA02A, omogoča brezžično tiskanje za delovanje potrebuje dodatni bluetooth vmesnik

zvočna kartica Creative Audigy2 ZS



25.900,00 SIT

zvočna kartica s podporo 7.1 prostorskega zvoka

15 let

Cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez obvestila.



NAMCO 5-IN-1 ARCADE CLASSICS

Ok. 9.000 SIT Jakks Pacific

Če ljudje pravijo, da so franšizo Lare Croft pomolzi do zadnje kapljice soka. Ali so morda po Lari kdaj posneli kakšno čudno risano serijo za otroke, ki bi temeljila na komičnih burkah njene družine? Ki bi vključevala posebne božične prizore z božičkom v komi? Ne. Ampak Pac-Man je vse to doživel, in kljub sramoti še vedno ljubimo tega majhnega falota. Zato smo veseli, da je spet med nami v obliki te pol igralne palice pol konzole, ki se priključi neposredno na TV, projektor ali monitor. Vsebuje pet klasičnih Namcovih iger, vgrajenih v zelo priročno ohišje, veliko bolj priročno kot model Atari TV Games, ki je prišel na tržišče pred kratkim. Pac-človek je seveda zvezda te konzole in je preprosto zasvoljiv, kot še ni bil nikoli, igrati Galaxian in Dig-Dug pa ponujata posebne retro užitke. Neznanka sta nam bili igrati Rally-X in Bosconian, ki niti nista posebej zanimivi. Resnični užitek pa ponuja sama igralna palica, čudovito oblikovano aluminijasto držalo, in rdeči gumbek vama bosta resnično vzela dih, glede premikanja v vseh smeri pa boste tako ali tako navdušeni. Resnična škoda je, da te prijetne zadevice ne moremo priključiti na osebni računalnik in je uporabljeni še za druge igre.

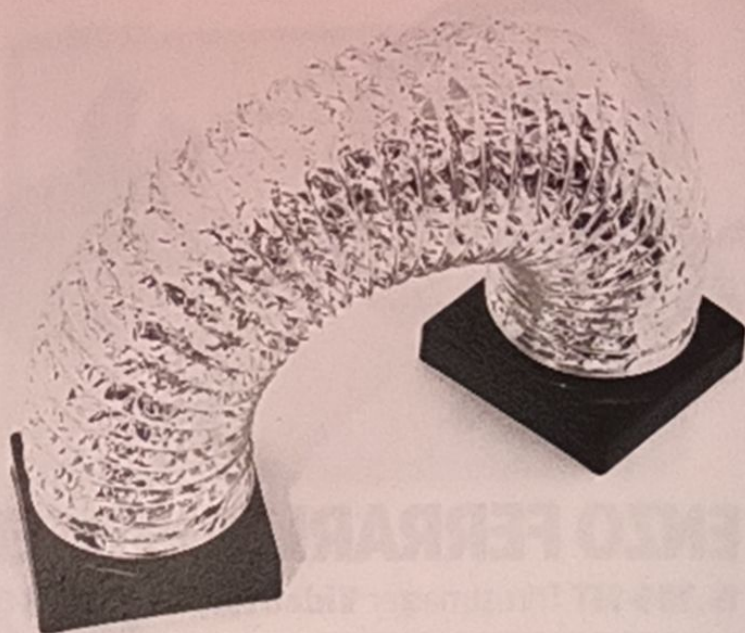
Vprašanje, ki se tukaj pojavlja, je seveda, če se splača kupiti to nostalgijo zadevščino? Hm, verjetno boste res iz nje izvlekli več zabave kot iz 90 odstotkov iger za PlayStation 2, ampak še vedno vas ne bo odvrnila od FarCry in Battlefield Vietnam za več kot nekaj ur.

PCF



→ Podrobnosti

Vmesniki Kompozitni video in mono avdio
Napajanje 4x AA batteries
Dolžina kabla 2.5m
Igre Pac-Man, Galaxian, Dig-Dug, Rally-X, Bosconian
Gumbi Eden, plus gumba za zagon in ponovni zagon
Na spletu www.firebox.com



SUNBEAM OVERCLOCK COOLER KIT

3.250 SIT Sunbeam

Ta izdelek namenjen hlajenju sistema je zelo čudnega izgleda, a je kljub temu enostaven za namestitve, seveda pa je zaradi enostavne in logične zasnove hkrati tudi dokaj učinkovit. Kot ima verjetno vaš sušilni stroj izpuh za tople zrak, ima tudi ta sistem cev napeljavno od zunanjega "hladnejšega" dela ohišja neposredno na procesor. Prednost tega sistema je ta, da se zrak na poti do procesorja po nepotrebnem ne segreva preveč, še posebej če nimate dovolj prevetrenega ohišja. Sistem deluje s pomočjo dveh ventilatorjev, na eni strani en piha zrak v cev, na drugi strani pa drugi vleče zrak in ga posreduje na procesor. V paketu dobite gibljivo cev, ki je dolga svojih 45 cm, protiprašni filter, ki ga namestite na ventilator, ki potiska zrak v cev, dva priključka za pritrditev cevi na ventilator, ter izpušni "dimnik", ki usmerja izhodni tople zrak iz napajalnika ali kakega drugega izpušnega ventilatorja navzgor, da se ne zaustavlja nekje nad vašim mlinčkom. Po podatkih proizvajalca bi se naj temperatura znižala za celih 15 stopinj. Naši testi niso bili ravno tako optimistični, težava pa je po vsej verjetnosti v tem, da cev zasede veliko prostora v ohišju in s tem poslabša splošen pretok zraka. Sunbeamov Overclock Cooler Kit je dobavljiv v modri in srebrni barvi.

Uroš Jaušovec



→ Podrobnosti

Dolžina cevi 45 cm
Število priključkov 2
Barva cevi
Srebrna ali modra
Objemke 2
Na spletu
www.sunbeam.com
Testiranje omogočil
Mlacom, 01 500 87 75

PCFormatOcena

- ➔ Enostavna priključitev, Pac-Man v igralni palici
- ➔ Prej odštekana naprava kot dejanska inovacija

"Hm, menimo, da je trenutno bolj resničen kot Half-Life 2."

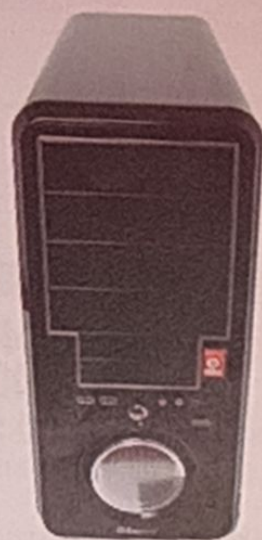
74%

PCFormatOcena

- ➔ Zanimiva oblikovna zasnova, dober rezultat
- ➔ Ni ravno življenjskega pomena

"Ne ravno potreben izdelek, ki bo s svojim hladilnim učinkom navdušil predvsem navijače."

72%



ENERMAX CS-800TA

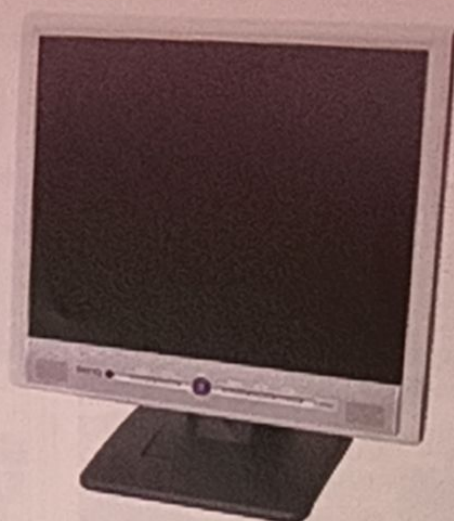
28.250 SIT Enermax Mlacom, 01 500 87 75

Enermax nam je sicer bolj znan po svojih odličnih napajalnikih, izdeluje pa tudi precej simpatična ohišja. Črni žrebek na testu je vizualno izjemno simpatičen. Gre za ohišje formata Midi ATX, ki ima štiri razširitvena mesta za optične pogone, dve za disketne in kletko za štiri diske, ta je pa postavljena tako, da so diski postavljeni pravokotno na stranico. Najbolj zanimiva lastnost tega ohišja pa je 80mm ventilator na stranici, katerega vrtljaje je mogoče neposredno regulirati preko ogromnega gumba. Na sprednji

strani ohišja so še dvojna vrata USB, ena vrata FireWire ter vhoda za slušalke in mikrofona. Sprednjo stranico krasi še majhen, modro osvetljen LCD zaslonček, ki kaže temperaturo znotraj ohišja.

PCFormatOcena

Zanimivo oblikovanje, regulator vrtljajev
Le 230V napajalnik, cena
"Vizualno privlačno in prostorno ohišje, s povprečnim napajalnikom."
75%



BENQ FP767 V2

119.880 SIT BenQ Avtera, 01 585 34 11

BenQ kot proizvajalca monitorjev že poznamo, tokrat pa smo dobili na test novejši model, ki sliči na ime FP767, in sicer različico 2. Da že kar takoj ne dolgozemo – monitor poleg simpatičnega oblikovanja premore izjemno jasno in ostro sliko, ki je pa ni najenostavneje prirejati, ker bi zaslonski meni lahko doživeli manjšo prenovo. Velikost pike 0,264mm in odzivni čas 16ms ga postavljata v zlato sredino ponudbe 17-palčnih LCD monitorjev. Na dnu zaslona nameščeni zvočniki so bolj simbolični, kar nas več ne preseneča, saj je na račun

manjših dimenzij pri LCD monitorjih tudi precej manj možnosti za vgradnjo kvalitetnejših zvočnikov. V bistvu je edina stvar, nad katero smo se namrdnili, samo stojalo, ki je sicer stabilno, bi pa vsekakor lahko bilo težje.

PCFormatOcena

Zelo lepa slika, oblikovanje
Prelahko stojalo, zaslonski meni
"Simpatičen monitor za še bolj simpatično ceno."
80%



US-BLASTER MM2000

63.400 SIT USBlaster Power Plus, 01 511 27 27

Ta komplet zvočnikov za prostorski zvok 5.1 je izdelek podjetja US-Blaster, ki ga bralci poznate predvsem po prav dobrih multimedijah, saj smo vam jih predstavili že kar nekaj. Komplet sestavlja šest zvočnikov, torej nizkotonec, štirje sateliti in center. Zvočniki dajejo dober občutek že na prvi pogled, ki ne usahne niti ob priklopu. Ogromen, masiven nizkotonec, ki je v lesenem ohišju, je še posebej hvale vreden, celoten zvočni razpon zvočnikov pa je na splošno dober. Visoki toni se sicer nekoliko popačijo pri višjih jakostih, so pa te višje

jakosti resnično visoke, tako da se jih ne boste posluževali, če ne želite komu priskrbeti živčnega zloma. Vsekakor gre za soliden izdelek za še bolj solidno ceno.

PCFormatOcena

Soliden nizkotonec, dober center
Dekorativen daljinski krmilnik
"Če lahko nizkotonca sploh spravite v stanovanje, se nakup splača."
87%



SWEEEX VOGUE

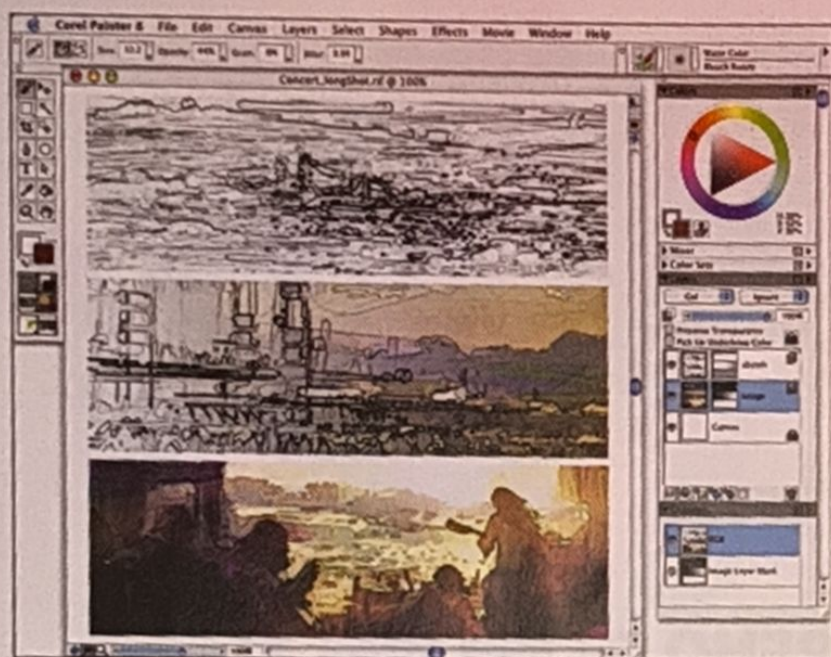
28.900 SIT Sweex Power Plus, 01 511 27 27

Swexov predvajalnik MP3 spada med tiste, zaradi katerih večina uredništva odkoraka domov z dolgim nosom in brez glasbene spremljave. Noro oblikovana naprava ima 128Mb pomnilnika, predvaja znane datoteke MP3, WMA in WAV (v slednjem zapisuje posneti zvok), vgrajen ima pa tudi radijski sprejemnik. Kapaciteta sicer ni ravno navdušujoča, je pa toliko bolj razveseljivo dejstvo, da ima predvajalnik režo za pomnilniške kartice SD ali MMC, kar seveda to kapaciteto dodatno razširi. Meniji so dokaj pregledni, gumbi so logično razpore-

jeni in lahko dosegljivi, da je mera polna, pa ima predvajalnik še majhno baterijsko svetilko in laserski kazalec. Svetleča dodatka seveda pošteno osiromašita baterijo, ki ga poganja, sta pa vsaj zabavna.

PCFormatOcena

Razširjenost, izhod za zunanji mikrofona
Energetska požretnost
"Predvajalnik, ki zna požreti še pomnilniško kartico? Dva, prosim."
88%



COREL PAINTER 8

197.606 SIT CHS

Čeprav Corel nikakor ne more doseči slovesa in razširjenosti Adobevih izdelkov, se v profesionalnih krogih velikokrat odločijo za eno izmed Corelovih alternativ *Photoshopu* ali *Illustratorju*. Corel Painter obstaja sedaj že v osmi različici, zato mu očitno ne gre tako slabo. Sicer je uporaba Painterja brez grafične tablice skoraj nesmiselna, zato pa boste iz popolne kombinacije tablice in aplikacije lahko iztisnili kreativne rezultate vesoljnih razsežnosti. Spoznali boste tudi, da vektorski pristop ni edina možnost ustvarjanja ilustracij in da lahko "ročno delo" z računalnikom preseneti tudi največje skeptike na področju elektronskega slikarstva.

V primerjavi s prejšnjo različico je grafični vmesnik prenovljen in izboljšán, saj ponuja bolj dosegljive funkcije preko orodjarne in palete z možnostjo lastne konfiguracije, ki se nahajajo na desni strani zaslona. Prav tako boste opazili tudi večjo delovno površino zaslona, ki je posledica prenovljene organizacije delovnih elementov. Obstoječi uporabniki bodo prepoznali širok izbor čopičev, ki je bil razširjen na več kot 400 kosov v nekaj več kot 30 različnih medijih. Z novim orodjem Brush Creator je mogoče ustvarjati lastne čopiče, paleta z barvami pa omogoča tudi lastno mešanje barv.

Ker se danes mnoge grafične aplikacije zgledujejo po *Photoshopu* in omogočajo shranjevanje datotek v Adobevem formatu, se medsebojna povezljivost izdelkov različnih podjetij izboljšuje. Painter tako po novem vsebuje tudi maske plasti in kanale, podpira pa tudi nize plasti. Novega učinka po imenu Sketch Effect bodo veselili predvsem fotografi, ko bodo iz fotografij ustvarili risbe ter tako obogatili kreativne možnosti lastnega dela.

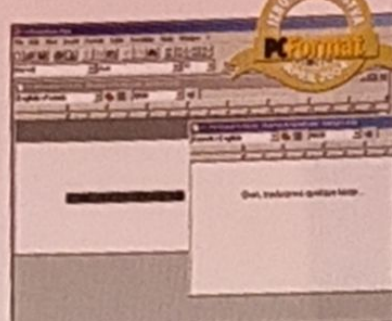
Torej, za popolno svobodo uporabe Painterja se ne smete odreči tudi grafični tablici, saj se boste le tako prepričali, da resnično slikate na zaslon monitorja...

Daniel Andjelković



→ Podrobnosti

Lastnosti Mešanje lastnih barv, več prostora na zaslonu, več kot 400 različnih čopičev, možnost ustvarjanja lastnih čopičev, možnost maskiranja plasti, nov učinek Sketch
Na spletu www.corel.com
Testiranje omogočil CHS, 01 280 66 00



PROJECT DOGWAFFLE 2

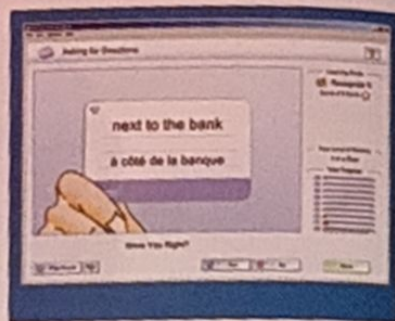
13.000 SIT Phoenix Software
www.phoenixsoftwareuk.co.uk

Noro ime skriva izjemen paket. Dogwafflovo poslanstvo je slikanje z naravnimi mediji, od vodenih barvic do krzna, in to z enim samim potegom z miško. Ta različica je precej dražja od predhodne, ima pa ogromno novih orodij, kot so podpora za plasti, prelivanje barv in orodje za upravljanje z mediji, ki vam omogoča shranjevanje in sledenje vašim nastavitvam.

PCFormatOcena

Zmogljiv in cenovno dostopen
Unikatni vmesnik zahteva privajanje
"Odlično umetniško orodje, ki ga je vredno preizkusiti."

91%



BEFORE YOU KNOW IT

14.000 SIT TL
www.transparent.com

Bi se radi naučili tujega jezika? *Before You Know It* sicer ni tradicionalen tečaj tujega jezika, temveč komplet navideznih učnih kartic, na katerih so ključne fraze v španščini, francoščini, italijanščini in nemščini. Ob vsaki kartici lahko poslušate izgovorjavo fraze, nato pa svoj besedni zaklad preizkusite preko prepoznavne glasne. Odlično orodje za učenje osnov, ni pa pravi tečaj jezika.

PCFormatOcena

Enostaven način za učenje osnov
Omogoča lažje učenje fraz
"Idealno za počitnice v tujini, a premalo za resno učenje."

80%

NOVO

Belinea

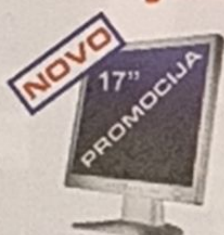
the way to display

Super ugodne promocijske cene!



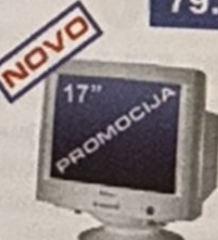
Belinea model 10 15 36
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,297 mm
Kontrastno razmerje: 400:1
Zvočniki

79.900,-



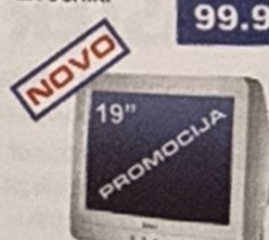
Belinea model 10 17 15
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Zvočniki

99.900,-



Belinea model 10 30 26
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,26 mm

26.900,-



Belinea model 10 60 75
Ločljivost: 1080x1024 / 85 Hz
Velikost pike: 0,26 mm

39.900,-

Prodajna mesta:

HARVEY NORMAN, BIG BANG, POWER PLUS, MERKUR, JANUS TRADE, ROLAN, MENTIS, MEDIA DOM, MELER, PCS, TECH-TRADE, MPRINT

PCFormatOcena

Neomejene možnosti kreativnosti
Brez grafične tablice ne gre

"Napredna računalniška grafika za slikarje."

88%

Piggy Bank Technology®



TEHNOLOGIJA "SINGLE INK"

Ne glede na kakovost ali hitrost tiskanja je tiskalnik dober le, če so stroški uporabe nizki. Ker pri barvnem tiskanju poraba vseh barv ni enaka, vam posamično zamenljivi črnilni vložki (Single Ink) pomagajo zmanjšati stroške za kartuše. Pri tiskalnikih s tehnologijo Single Ink je v nasprotju z ostalimi tiskalniki potrebno zamenjati le porabljen črnilni vložek, ne pa cele tiskalne glave. Senzor za količino črnila je dodatna prednost. Ko boste pripravljali tiskanje obsežnih dokumentov, vas bo tiskalnik pravočasno opozoril, da opravilo mogoče ne bo v celoti izvedeno. S tem se boste izognili polovično natisnjenim stranem. Prosojni črnilni vložki, ki jih imajo naši tiskalniki, vam omogočajo enostaven nadzor količine črnila v kartuši.

Vse te prednosti, ki opisujejo tehnologijo Single Ink, so namenjene zmanjševanju stroškov uporabe in vam pomagajo, da svoje vire izrabite kar najbolj učinkovito.

- ▶ Ločeni črnilni vložki (za 4, 5 ali 6 barv - odvisno od tiskalnika)
- ▶ Možnost nakupa in zamenjave posameznih črnilnih vložkov
- ▶ Senzor za količino črnila
- ▶ Prosojni črnilni vložki

www.canon.si



you can
Canon

Ubijanje USB pomnilniškega ključa

Vsi vemo, kako občutljive so diskete – kako robustni pa so njihovi nasledniki? Zgledovali smo se po markizu De Sadu in postali malce brutalni...



Le pogledajte jih, samovšečneže. Vsi svetleči in domišljivi, ker so prepričani, da delajo svetu uslugo s tem, da iztrebljajo diskete. Pa jim bomo pokazali! Pri PCF se bomo šli dvoboju slavni, le z nekaj manj silikona. Pet USB pomnilniških ključev smo podvrgli petim sadističnim testom vzdržljivosti, da bi videli, koliko te domišljave naprave sploh prenesejo, preden izpustijo svojo elektronsko dušo. Seveda se poču-

timo nekoliko nelagodno ob misli na 768Mb uničenega prenosnega pomnilniškega prostora, a smo to storili v imenu napredka (in huronske zabave). In seveda zato, ker smo že po naravi sociopati. Dame in gospodje, vložite stave – kateri od najboljših Tajvancev bo prenesel pet smrtonosnih preizkušenj PCFormata?

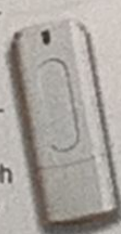
“GOSPOD POMNILNIK, KONČNO SE SREČAVA...”

Plexor PlexFlash

24.500 SIT

www.insight.com

256Mb in USB 2.0 nista zanemarljiva, podaljšek pa je tudi simpatičen dodatek. Škoda le, da je PlexFlash vizualno najmanj privlačen pogon na našem uničevalskem derbiju – gre namreč za kicač srebrni kvader. Na srečo pa ima stikalce za zaščito podatkov, da jih po nesreči ne morete izbrisati.



TwinMOS USB 2.0 Mobile Disk III

12.600 SIT

www.pcnextday.co.uk

Številka III, kaj? To je torej pogon z rodovnikom. Je tudi najmanjši med tekmovalci in ga je najlažje pripeti na šop ključev. Oblikovan je nekoliko dolgočasno s preveč logotipi, ima pa zato celo stikalce za zaščito pred pisanjem, kapaciteto ima 128Mb, podatke pa prenaša preko vodila USB 2.0.



Belkin USB Flash Drive

9.800 SIT

www.amazon.co.uk

Najdiskretnější kandidat za uničenje, ki je bolj podoben medicinskemu instrumentu kot PC komponenti. Zaradi kapacitete 64Mb in povezave USB 1.1 nam srca niso ravno krvavela pri uničevanju, so pa na voljo tudi zmogljivejši različice. Stikalo za zaščito pred pisanjem je priročno, smo se pa pošteno namučili, preden smo odprli pretrd ščit.

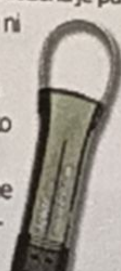


Apacer Handy Steno HT202

9.500 SIT

www.pcnextday.co.uk

Najlepši tekmovalci je tokrat 64Mb pogon s povezavo USB 2.0, ki omogoča visoke prenose, priložena je pa celo posebna zibka, da ni potrebno vsakikoli znova plezati pod mizo, če ga želite uporabiti. Nekoliko bizaren kovinski obroč drži pokrovček, da ga ne morete izgubiti in omogoča enostavno pritrjevanje na šop ključev.

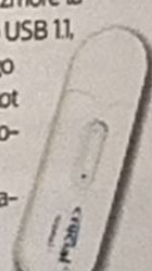


Crucial Gizmo!

14.500 SIT

www.crucial.com

Metanje 256Mb čisto dobrega pomnilnika je manj zabavno, kot si mislite. Na srečo zmora ta pogon le povezavo USB 1.1, tako da nismo dolgo oklevali. Sivo-bel, kot svečka oblikovan pogon je nekaj posebnega, ga je pa zaradi majhnosti lahko izgubiti.



01



Testi

Pretepanje s palico za golf

Življenje v Mariboru in ne v, recimo New Yorku, ima mnoge prednosti – gore piva, veliko kmetov, malo ljudi, oblečenih kot bi prišli iz oddaje Jerryja Springerja in bore malo dobrih nočnih klubov. Ima pa tudi določene pomanjkljivosti. Največja je ta, da pogonov nismo imeli priložnosti metati s 40-nadstropne stolpnice, zato smo se morali sprijazniti s tem, da smo jih pošteno pretepli s palicami za golf. Vsak pogon je bil deležen treh močnih udarcev. Ker so tekmovalci v obliki pomnilnika flash in ne trdi diski, to ne bi smel biti problem zanje. Ali pač?

Rezultati

Pretepeno

Poleg razjarjene punce, ki je ponorela zaradi lukenj v steni, so štirje od petih pogonov čisto lepo preživeli prvi test. Peti, občutljivi PlexFlash pa je razpadel že po prvem udarcu. Po drugem udarcu so bile vidne že grde poškodbe notranjosti pogona. Tretjič sploh nismo zamahnili, saj se je pogon že očitno vdal. Razen odgrgnin in vdolbin se ostali štirje niso ravno pritoževali.

Preživeli: Apacer, Crucial, Belkin, TwinMOS

02



Podgane

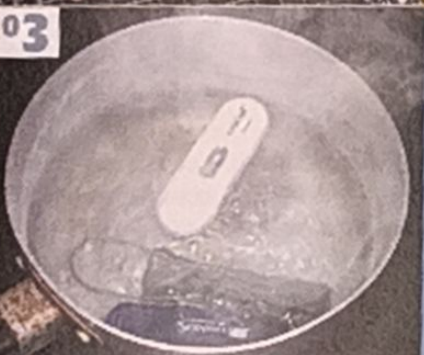
Po čistem naključju – da ne omenimo popolnega nerazumevanja koncepta osebne higiene – ima Gregor na zalogi nekaj udomačenih podgan. Je že res, da so čisto srčkane, imajo pa tudi zanimivo navado, da zgrizejo in požrejo vse, kar jim ponudite. Koliko testnih pogonov lahko torej preživi v polulanem brlogu glodalcev? Drugi cilj tega testa je bil ugotoviti, kateri od pogonov je najokusnejši. Če ste seveda podgana.

Bubonske pošasti

Vandalski glodalci se niso ravno izkazali, saj jim, razen nekaj (verjetno naključnih) ugrizov pogoni niso ravno dišali. Pa je kombinacija postane urina, žagovine in podganjih zob pustila kakšne posledice na naših junaških tekmovalcih? Žal ne. Verjetno bomo za naslednjič zaposlili koga, ki doma goji piranje...

Preživeli: Apacer, Crucial, Belkin, TwinMOS

03



Živi kuhani

Torej smo zaključili s pretepanjem in žvečenjem – kaj pa kuhanje? Naši sestradini in vsega hudega vajeni opisovalci, so že vajeni zažganih hamburgerjev in postane bureka, da se jim je zdel kuhan silikon prav okusna ideja. Zato so pogoni, ki so preživeli testiranje do tega trenutka, za pet minut "padli" v vrelo vodo. Četudi lahko silicijevo srce preživi, pa plastika, v katero je oblečen, gotovo ne bo najbolj vesela, kajne?

Vroči pogoni

Aaah, nič ne more prekositi vonja po kuhani plastiki navsezgodaj jutraj. Pet minut v loncu vode pri 100°C bi moralo pogone naučiti kozjih molitvic. Ogradi Belkinovega in Apacerjevega sta se prav grdo stopili, Crucial in TwinMOS pa sta bila praktično nedotaknjena. Na naše veliko presenečenje so bili trije še vedno funkcionalni, medtem ko je na videz nepoškodovani TwinMOS čisto zablokiral naš testni PC.

Preživeli: Apacer, Crucial, Belkin

04



Prometna nesreča

Enostaven koncept – vse pogone, ki so preživeli do tega trenutka, smo položili na cesto in čeznje zapeljali z Aljoševim avtom. Aljoša je nato čeznje zapeljal še vzvratno. In še enkrat. In še enkrat. Opisano že samo po sebi zveni dovolj grozno, a ko pomislite, da je bil voznik Aljoša "Ruebens" Hancock, občasno bradati spregledovalec semaforjev ter strah in trepet vseh starejših ženičk v Sloveniji, je ta podvig za pogone še toliko bolj junaški.

Konec v 60 sekundah

Pojma nimamo, zakaj smo se to odločili početi ob enajstih zvečer, vam pa zagotavljamo, da je vožnja preko plastike in silicija veliko razburljivejša ponoči. Belkin je spet potegnil kratko – kovinska zaponka je odletela, takoj za njo pa okrasni obroček, samo ohišje pa je bilo še bolj pomečkano. Na vseh pogonih so bile tedaj vidne poškodbe. A pozor! Vsi so še vedno delovali.

Preživeli: Apacer, Crucial, Belkin

05



Preizkus v pralnem stroju

To je to – najhujša preizkušnja. Vsi pogoni, ki so preživeli ostale preizkušnje (zadovoljili smo se z vsemi, ki so se držali skupaj), so se znašli v zadnjem žepu para kavbojk, ki so se nato presenečene znašle v pralnem stroju (presenečene zato, ker pripadajo Gregorju in tega niso vajene), skupaj s strašljivo korozivnim pralnim praškom in mehčalcem. Po končanem 20-minutnem centrifugiranju smo preverili, če je od pogonov (in hlač) sploh še kaj ostalo.

Mokri vrtljak

Ena ura vroče vode, detergent in centrifuga bi morali naše uboge USB pogončke dokončno pokončati. Crucial je skoraj celotno torturo prestal trmasto zalepljen na vrata pralnega stroja, še danes pa ne vemo, kaj se je zgodilo z Belkinovim pokrovčkom. Največji šok je bilo pa dejstvo, da so še vedno vsi delovali – kljub temu, da je Belkin sedaj bolj podoben mrtvemu voluharji kot pa kosu moderne tehnologije.

Preživeli: Apacer, Crucial, Belkin

KRVAVI, A NEPORAŽENI

Če nič drugega, smo dokazali, da so USB ključki kar dober nakup. Ob naslednjem obisku Sicilije jih bomo poskusili še vreči v Etno (ponje pa bomo poslali Gregorja), zaenkrat pa smo prepričani, da so te zadevice ustvarjene za dolgotrajno uporabo in lahko mirno preživijo bingljanje z vaših ključev. Na tem mestu bi Plextorju tudi predlagali, naj se malce bolj posveti ohišjem svojih pogonov, saj je njihov model odletel že na prvem testu. TwinMOS tudi ni preživel kuhanja, tako da ga ne nosite s seboj v toplice – vsaj v vodo ne. Čestitamo torej trem preživelim – zaslužili so si miren konec življenja na dnu Gregorjevega predala z nogavicami do konca večnosti.

PREIZKUŠENO Supertest

SKENERJI

od 26.640 SIT do 257.700 SIT

SKENERJI

V teh prvih spomladanskih dneh se je **Andrej Potočnik** odločil, da bo v digitalno obliko pretvarjal takšne in drugačne posnetke.

Kako smo testirali

Običajno boste ob nakupu skenerja dobili točno toliko, kolikor ste plačali, a se vseeno spleča vreči oko na te podrobnosti...

- » **Ločljivost** Pozabite na interpolirano ločljivost – za vas je najpomembnejši podatek o optični, torej dejanski ločljivosti skenerja. Višja kot je ta ločljivost, večje so lahko skenirane slike.
- » **Bitna globina** To je količina informacij, ki jih lahko vaš skener zazna na piksel. Če želite skenirati barvne fotografije, je 24-bitna barvna globina minimum. Višje bitne globine pomenijo bolj pravilno reprodukcijo.
- » **Dinamični razpon** Pravo merilo za kvaliteto skenerja je njegova zmogljivost, da posname tone s celotne barvne lestvice. Skenerji z dinamičnim razponom pod 2,8 spadajo v nižji kvalitativni razred, tisti z razponom od 2,8 do 3,2 v srednjega, 3,3 ali več pa je merilo za višji kvalitativni razred.
- » **Povezljivost/hitrost** Pravilo je, da so skenerji s priključkom SCSI najhitrejši, sledijo mu pa skenerji s priključkom FireWire in USB, slednja dva vmesnika pa sta najbolj praktična. Pravo merilo pa so seveda testi.
- » **Programska oprema** Najboljše rezultate boste dobili, če boste programsko opremo pravilno nastavili še pred skeniranjem, zato od programa pričakujemo, da bo omogočal kar največ nastavitev in da bo seveda enostavno za uporabo.

Čemu posedovati skener, marsikomu roji po glavi. Saj ne, da je to napačna misel, saj smo že prišli v dobo, ko so digitalni fotoaparati našli pot v mnoge domove in čisto legitimno se je vprašati, čemu bi posedovali napravo, ki vam sliko ali tekst spreminja in shranjuje v digitalni obliki na računalnik. Odgovor na to vprašanje ni preprost, zato smo se odločili, da ga poiščemo. Najprej smo predelali, kaj so tipične uporabe skenerja. Izkazalo se je, da je to skeniranje fotografij in besedil. Nato smo vzeli v roke prvo možno fotografijo, ki smo jo našli na uredništvu in jo skenirali z enim izmed skenerjev na testu ter nato še fotografirali z digitalnim fotoaparatom. Obe datoteki sta nato romali k našim postavljalcem revije v oceno. Rezultat? Mišo me je čez vrata pospremil z vprašanji, ki so vključevala kar nekaj dvomov v mojo prisebnost, medtem ko se je Grega valjal po tleh od smeha še polni dve uri. Seveda, skener je opravil svojo nalogo mnogo bolje.

Zakaj potem ne uporabljamo samo skenerjev? Preprosto zato, ker so veliki in nerodni. Prosim vas, saj bi se vam krave smejale, če bi želeli podoben nekoga pretvoriti v digitalno obliko. Kaj, bi ga (jo) prosili, naj vam glavo položi na skener? Ne, skener ni namenjen za delo na daljavo in njegova optika je ničelna, kar pomeni, da najbolje skenira tisto, kar je položeno na steklo in ne tisto, kar je nekaj metrov stran. Ravno med pogovorom z Danijem (njegove umetniške pri modifikacijah lahko preberete v tokratnem PCF Harcoru) sem se spraševal, kako bi posnetki izgledali, če bi jih ustvaril s skenerjem. Verjetno ne slabo, a vendar bi bilo potrebno vložiti veliko truda. Kakor koli že, sedaj veste, čemu skener in čemu digitalni fotoaparat.

Ustanovili smo, da skener počiva v bližini računalnika na mizi. Toda, kakšnega pa potrebujete? To je vsekakor odvi-

sno od tega, v kakšnem družinskem odnosu ste z direktorjem Zavarovalnice Triglav (saj veste, bori trije milijončki SIT na mesec). Če denar ni ovira, potem si oglejte kakšen Umaxov Powerlook, ki je drag kot žafran. Če pa ste normalen prebivalec RS s povprečnimi potrebami in povprečno plačo, boste iskali skener, namenjen za domačo rabo. Pri nakupu morate biti pozorni na nekaj podrobnosti. Naj vas ne zavedejo številke, ki jih ponujajo nekateri skenerji, ampak vedno zahtevajte podatek o optični ločljivosti. Vse tiste ločljivosti, ki so višje od optične, skener doseže z raznim procesiranjem in uganjanjem in takšne slike niso tako dobre. Optična ločljivost je tudi pomembna za prepoznavanje teksta, ki je še ena izmed dostikrat uporabljanih lastnosti skenerjev. Če je le možno, vzemite takšnega, ki ima vmesnik USB 2.0. Z njim bo pretok podatkov mnogo hitrejši. Naj vas ne zavede množica programov, ki jih proizvajalci ponavadi ponujajo zraven. Dostikrat niso vredni več kot izrabljeno olje v zdaj blagopokojnem škodillacu našega urednika.

Še na enem področju srečamo skenerje (ne, ne mislim v bolnišnici, tisti so neprijetni, ker se po njihovi uporabi v temi bleščite). To so namreč večfunkcijske naprave, ki združujejo skener in tiskalnik v eno, rahlo večjo skatlo. Uporabno in pohvalno, čeprav ponavadi skenerski del teh naprav rahlo zaostaja za čistokrvnimi skenerji. To še ne pomeni, da so zanič, vendar proizvajalci radi najnovejše dosežke vgradijo najprej v samostojne modele in šele nato v večfunkcijske naprave.

Naj bo dosti razglabljanja o tem, kaj in kako (v bistvu me je Aljoša pravkar vprašal, če bo v tokratnem supertestu sploh kak opis modela, ali pa sem na pravi poti, da presežem rekord *Tihaga Dona*). Na naslednjih straneh boste našli modele, ki jih ponujajo naši trgovci. Torej, obrnite glavo na naslednjo stran in začnite skenir... er, brati.

Več informacij in ceniki:

WWW.KFM.SI

TEL (03) 898 1100

FAX (03) 898 1135

KFM
COMPUTERS

AMD XP
3000+ in tudi ostali
procesorji

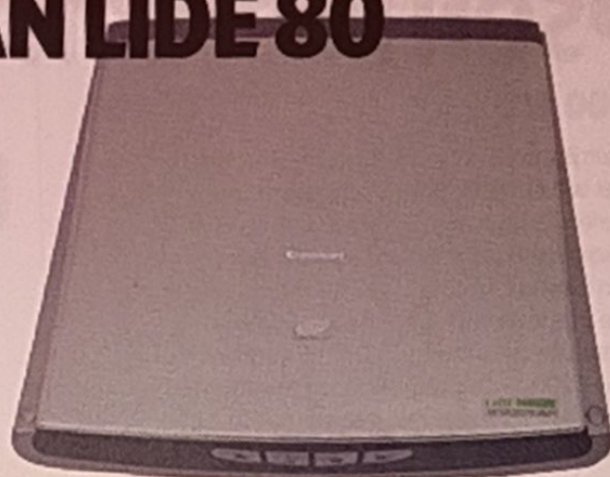
**Vrhunska kvaliteta,
brezplačna dostava po
vsej Sloveniji in seveda
dostopne cene!**



CANON CANOSCAN LIDE 80

56.100 SIT Canon

Mali prenosni skener, kot nalašč za uporabo z notesnikom, ker je izjemno tanek in ne potrebuje napajalnika, saj se napaja kar preko kabla USB. Seveda mora notesnik zagotavljati dovolj električne energije za tovrstno početje, a nič ne de. Vzrok za nizko porabo je seveda tehnologija CIS, kar pomeni, cenejšo in lažjo izdelavo, a tudi slabšo kvaliteto v primerjavi s tehnologijo CCD. Kljub uporabi tehnologije CIS pa skener vseeno poseduje optično ločljivost 2.400dpi, kar je resnično veliko. Canon je v ta skener vgradil tehnologijo LIDE, ki omogoča še večjo kompaktnost skenerske glave ob še vedno odlični izkoristku svetlobe. Povezuje se preko USB 2.0, tako da je pretok podatkov hiter. Poleg vsega vam omogoča, da kar na terenu skenirate negativne, saj ima nastavek zanje. V dodatno pomoč vam bo tudi tehnologija FARE, ki omogoča samodejno odstranjevanje sledov prahu in prask na slikah in filmih.



PCFormatOcena

↗ Vsečna oblika in lahkost

↘ Uporabljen material bi lahko dal večje zaupanje

"CanoScan LIDE 80 je kot nalašč za uporabo z notesnikom."

79%



→Podrobnosti

Tip skenerja Ploski
Tipalo LED
Povezava USB 2.0
Optična ločljivost 2.400dpi
Barvna globina 48-bitna
Združljiv s TWAIN Da
OCR Da
Enkratni prehod skeniranja Da
Nastavek za filme Da
Na spletu www.canon.com
Testiranje omogočil
Canon Adria, 01 530 87 10

CANON CANOSCAN 3200F

27.576 SIT Canon

Če je model LIDE 80 namenjen predvsem uporabi z notesniki, je model 3200F namenjen namiznemu računalniku. Še vedno poseduje viden pečat Canonovega oblikovanja, saj je elegantno vitek, ne bode v oči in je tih. Čeprav na testih vedno cenimo zmogljivosti bolj kot obliko, pa se vsekakor ne branimo kombinacije obeh. CanoScan 3200F je skener, zasnovan na klasični tehnologiji CCD in omogoča ločljivost 2.400dpi pri 48-bitni barvni globini. Seveda, ker je zasnova klasična, pomeni, da je skener normalno priključen na električno omrežje, kar na drugi strani pomeni višjo hitrost skeniranja. In res, tale Canon naredi predogled slike v manj kot treh sekundah. Omogoča tudi skeniranje 35mm filmskih negativov in pozitivov. Če so originali poškodovani, vam bo v pomoč tehnologija QARE stopnje 2, ki samodejno popravlja tovrstne napake. Priključite ga lahko na vodilo USB 2.0.



PCFormatOcena

↗ Hiter predogled slik; QARE 2

↘ Močnost skeniranih slik

"Tipičen predstavnik skenerja za domačo uporabo."

80%



→Podrobnosti

Tip skenerja Ploski
Tipalo CCD
Povezava USB 2.0
Optična ločljivost 2.400dpi
Barvna globina 48-bitna
Združljiv s TWAIN Da
OCR Da
Enkratni prehod skeniranja Da
Nastavek za filme Da
Na spletu www.canon.com
Testiranje omogočil
Canon Adria, 01 530 87 10

CANON CANOSCAN 9900F

129.900 SIT Canon

Predelali smo prenosno različico, domačo različico, sedaj pa je prišla na vrsto še različica za zahtevne uporabnike. Kako to vemo? Preprosto zato, ker je drag. Če je drag, že mora biti dober, mar ne? Vsekakor. CanoScan 9900F je skener, ki že na prvi pogled daje občutek kvalitete in zmogljivosti. Ni med najmanjšimi. Na sprednji strani ima gumbe za hitro uporabo najpogostejših opravil. Zasnovan na osnovi tehnologije CCD s klasično hladno fluorescentno žarnico, skenirati pa zmore pri impresivni ločljivosti 3.200dpi. Verjemite mi, sliko skenirano pri tolikšni ločljivosti lahko mnogokrat povečate, preden se bo razgradila v nerazpoznavne vzorce. Svojo odličnost skener nadalje kaže z možnostjo priključa na USB 2.0 ali FireWire. Dodane ima nastavek za skeniranje 35mm filma in diapozitivov. Tudi tu se Canon zanaša na samodejno popravljanje napak s tehnologijo FARE2.



PCFormatOcena

↗ FARE 2, okusen videz

↘ Povprečen kontrast

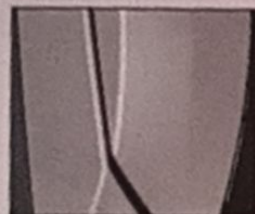
"Kako je Canonu uspelo tako korenito spremeniti svoje izdelke na področju skenerjev?"

79%



→Podrobnosti

Tip skenerja Ploski
Tipalo CCD
Povezava USB 2.0
Optična ločljivost 3.200dpi
Barvna globina 48-bitna
Združljiv s TWAIN Da
OCR Da
Enkratni prehod skeniranja Da
Nastavek za filme Da
Na spletu www.canon.com
Testiranje omogočil
Canon Adria, 01 530 87 10



→ Podrobnosti

Tip skenerja Ploski
Tipalo CCD
Povezava USB 2.0
Optična ločljivost 3.200dpi
Barvna globina 48-bitna
Združljiv s TWAIN Da
OCR Da
Enkratni prehod
skeniranja Da
Nastavek za filme Da
Na spletu www.epson.com
Testiranje omogočil
Avtera, 01 585 34 11

EPSON PERFECTION 3170 PHOTO

90.000 SIT Epson

Epson je zaslovel predvsem po zaslugi tiskalnikov, kjer se foto modeli uspešno borijo s konkurenco. Vendar Epson izdeluje tudi skenerje in model 3170 si vsekakor zasluži ime Perfection. Oblikovno je precej podoben Canonovim modelom, kar pomeni zaobljene in privlačne linije, ter dobro ergonomijo. Pod pokrovi se skriva preizkušena tehnologija CCD, ki omogoča skenerju, da razloči 3.200 pik na palec. To je precej velika številka, kar pomeni tudi velike slike. Zato je seveda povezava USB 2.0 obvezna reč. Skener spada med hitreje na tem testu, čeprav predogled včasih traja dlje, kot bi si želeli. Na sprednji strani ima model 3170 nekaj gumbov za aktivacijo najbolj pogosto uporabljenih opravil. Seveda bodo prišli na svoj račun tudi tisti, ki brez skeniranja 35mm filmov ne morejo živeti. V kompletu programske opreme boste našli nekaj zanimivih programov, med drugim tudi ABBYY Finereader 5.0 Sprint, ki omogoča prepoznavo teksta.

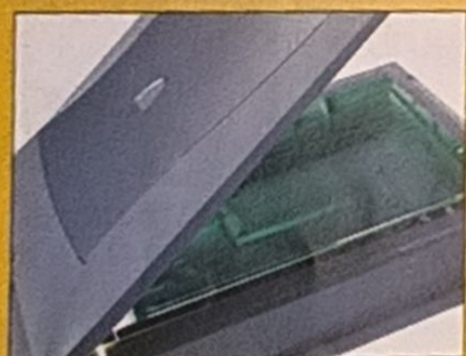


PCFormat Ocena

↗ Zelo hiter, kontrastne barve skeniranih slik
↘ Nima programske opreme SilverFast

"Želite imeti skener? 3170 bo pravi za vas, z njim boste resnično zadovoljni."

91%



Blebetanje v žargonu

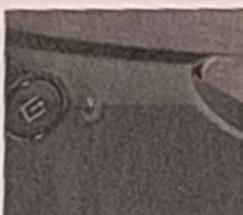
Če bi radi v pogovoru blesteli kot največji poznavalec, morate poznati pravo izrazje.

OCR Če skenirate veliko dokumentov, lahko uporabite program za OCR (Optical Character Recognition – optična prepoznavna znakov) in skenirano sliko pretvorite v tekstovno datoteko, ki jo lahko uvozite v orodja za obdelavo dokumentov. Ta programska oprema vam bo prihranila veliko časa, ki bi ga porabili za prepisovanje.

Digital ICE Orodje za odstranjevanje prahu, umazanije in prask s skeniranih slik tako, da med skeniranjem ločeno posname napake in s serijo algoritmov izgradi celotno sliko brez njih. Vidjučeno je v modelih, ki jih proizvajajo Minolta, Durst, Gretag, Nikon in Microtek. Canon ima lastno različico tega orodja, imenovano FARE.

Skeniranje z enim prehodom Starejši skenerji so zahtevali tri prehode preko subjekta, da so ločeno posneli rdečo, zeleno in modro barvo. Večina modernih skenerjev zajame vse tri barve v enem prehodu, kar seveda pomeni veliko krajše čase skeniranja.

TWAIN Še vedno krožijo govorice, da kratica pomeni Technology Without An Interesting Name (tehnologija brez zanimivega imena), gre pa za standardni vmesnik med rastrsko vhodno napravo (kot je skener) in programske opreme. Programi, ki so združljivi s TWAIN in primerna strojna oprema vam omogočajo izmenjavo datotek med različnimi programi brez različnih pretvorb.



→ Podrobnosti

Tip skenerja Ploski
Tipalo CCD
Povezava USB 2.0
Optična ločljivost 3.200dpi
Barvna globina 48-bitna
Združljiv s TWAIN Da
OCR Da
Enkratni prehod
skeniranja Da
Nastavek za filme Da
Na spletu www.epson.com
Testiranje omogočil
Avtera, 01 585 34 11

PERFECTION 3200 PHOTO

163.100 SIT Epson

Epsonov večji model se ne razlikuje kaj dosti od manjšega 3170. Tudi on ponuja skeniranje pri optični ločljivosti 3.200dpi. V njem počiva enaka tehnologija CCD, ki zagotavlja visok nivo kvalitete. Izbolšan je le čas, ki ga skener porabi za predogled, saj je model 3200 za odtenek hitrejši. Rezultati skeniranja presegajo namenske filmske skenerje. Poleg standardne možnosti priklopa na USB 2.0 vodilo, lahko Perfection 3200 priklopite tudi na vodilo FireWire. Med priloženimi programi je potrebno posebej omeniti SilverFast 6 SE, gonilnik, ki je zamenjal Epson Scan Software in Adobe Photoshop Elements 2.0.



PCFormat Ocena

↗ Odlični SilverFast 6 SE
↘ Ne upravi več cene

"Večji model 3200 Photo kljub toliko dodatkom ne prepriča kot 3170."

86%



→ Podrobnosti

Tip skenerja Ploski
Tipalo CCD
Povezava USB 2.0
Optična ločljivost 1.200dpi
Barvna globina 48-bitna
Združljiv s TWAIN Da
OCR Da
Enkratni prehod
skeniranja Da
Nastavek za filme Da
Na spletu www.hp.com
Testiranje omogočil
Diss, 01 420 55 06

HP SCANJET 3690

30.930 SIT HP

Model 3690 je skener, ki je namenjen domačim začetkom skeniranja. Njegova glavna odlika je nizka cena, ki omogoča, da lahko vsakdo poseduje skener HP kvalitete. Pod pokrovom skriva tehnologijo CCD, ki zmora skenirati pri optični ločljivosti 1.200dpi v 48-bitni barvni globini. Ker je cena prioriteta tega modela, spada med počasnejše, saj na primer predogled skeniranja traja dobrih deset sekund. Na sprednji strani počivajo gumbi za najbolj pogosta opravila, kar je tako ali tako običajno. Priklopiti ga je mogoče na vodilo USB 2.0, od programske opreme pa sta na voljo še ArcSoft PhotoImpression 4.0 in program za prepoznavanje besedil ReadIRIS.



PCFormat Ocena

↗ Dobro barvno ujemanje
↘ Slaba ostrina skeniranja

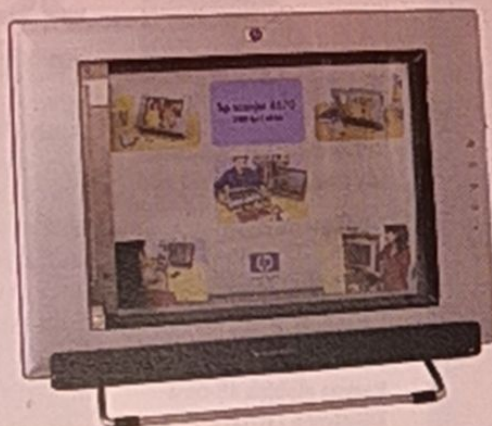
"Soliden skener za denar, ki ga je potrebno investirati vanj."

72%

HP SCANJET 4670

65.130 SIT HP

Če ne bo nečesa storil HP, potem se najverjetneje tega ne da storiti. Če pogledate skenerje, so si vsi po vrsti precej podobni. Ležijo na mizi in kadar se ne uporabljajo, so ponavadi v napoto in kar vabijo nase prah. HP se je z modelom 4670 odločil prekiniti ta začaran krog. Skener, ki v sebi skriva tehnologijo skeniranja CCD in zmore skenirati v 48-bitni barvni globini pri optični ločljivosti 2.400dpi, namreč ni ležeč. Seveda lahko leži na mizi, če vam je to všeč, a je položaj, ki mu najbolj ustreza pokončen. HP je dodal nosila, ki skener zavrtijo na bok, tako da porabi mnogo manj prostora. Poleg tega je pokrov skenerja iz obstojnega prosojega materiala, tako da vidite, kako poteka skeniranje – utelešenje ideje "see-thru". Seveda, vam je laho to v prid pri skeniranju majhne fotografije, ker vidite, če se je pri zapiranju pokrova fotografija premaknila, vendar to plačate tako, da boste imeli občasno nenavadno razsvetljava sobe.



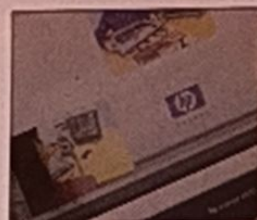
PCFormatOcena

➔ Odlična zasnova in oblika

➔ Pokrov ne vleče zaupanja

"Kdo pravi, da mora biti skener grd in oglat? HP že ne."

83%



→Podrobnosti

Tip skenerja Ploski
Tipalo CCD
Povezava USB 2.0
Optična ločljivost 2.400dpi
Barvna globina 48-bitna
Združljiv s TWAIN Da
OCR Da
Enkratni prehod skeniranja Da
Nastavek za filme Da
Na spletu www.hp.com
Testiranje omogočil
Diss, 01 420 55 06

HP SCANJET 5530

81.400 SIT HP

Model Scanjet 5530 Photosmart je še eden izmed HP-jeve ponudbe skenerjev, ki je pravi posebnost. Že od daleč so namreč vidni nastavki, ki štrlijo na vrhu in dnu skenerja in nakazujejo, da skener omogoča skeniranje fotografij. To ne pomeni, da ostali skenerji tega ne zmorejo, pač pa so ti nastavki namenjeni temu, da naložite šop fotografij in pritisnete gumb za skeniranje, skener pa jih bo sam, brez vaše pomoči skeniral. Uporabno, še posebej, kadar se odločite skenirati resnično veliko fotografij, saj vam tovrstno opravilo lahko vzame več ur dela. Drugače ima skener dokaj klasične lastnosti, saj mu tehnologija CCD omogoča skeniranje pri optični ločljivosti 2.400dpi v 48-bitni barvni globini. Skener ni med najhitrejšimi na testu, saj za predogled na primer porabi povprečnih sedem sekund. Po drugi strani pa je programska oprema zadovoljiva in spodobno opravlja svojo nalogo.



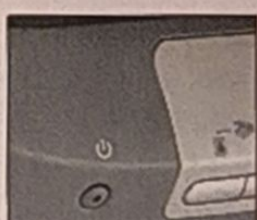
PCFormatOcena

➔ Odlična ostrina skeniranja

➔ Gornik je bolj lep kot uporaben

"V povprečju dosega Scanjet 5530 prav fine rezultate."

85%



→Podrobnosti

Tip skenerja Ploski
Tipalo CCD
Povezava USB 2.0
Optična ločljivost 2.400dpi
Barvna globina 48-bitna
Združljiv s TWAIN Da
OCR Da
Enkratni prehod skeniranja Da
Nastavek za filme Da
Na spletu www.hp.com
Testiranje omogočil
Diss, 01 420 55 06

MICROTEK SCANMAKER 4900

35.640 SIT Microtek

Koli Microteka se širijo nenavadne vesti. Zadnja je ta, da so stopili v sodelovanje z podjetjem Umax, ki bo za njih v Evropi distribuiralo določene modele skenerjev višjega razreda v zameno za ukinitev prodaje serije skenerjev Umax Powerlook v Evropi. Kakor koli že, model 4900 ne spada v višji razred, temveč je to skener, namenjen za domačo uporabo. Uporabljena je tehnologija CCD, ki zmora skenirati pri optični ločljivosti 2.400dpi pri 48-bitni barvni globini. Ponaša se tudi s šestimi vrstami senzorjev v glavi namesto klasičnimi tremi. Na papirju so te lastnosti spodobne, vendar v praksi skener ne izstopa iz povprečja. Trajanje predogleda je primerljivo z ostalimi, podrobnost skeniranja pa je prav tako spodobna. Edina stvar, ki jo zamerimo modelu 4900 je ta, da ponuja povezovanje z računalnikom le preko vodila USB 1.1, medtem ko konkurenca večinoma ponuja USB 2.0.



PCFormatOcena

➔ Skenirane slike imajo dovolj ostrine

➔ Dokaj počasen

"Scanmaker 4900 nas ni uspel povsem prepričati."

76%



→Podrobnosti

Tip skenerja Ploski
Tipalo CCD
Povezava USB 1.1
Optična ločljivost 2.400dpi
Barvna globina 48-bitna
Združljiv s TWAIN Da
OCR Da
Enkratni prehod skeniranja Da
Nastavek za filme Po želji
Na spletu www.microtek.com
Testiranje omogočil
Jae, 01 420 55 06



Filmske zvezde

Skenerji, ki so namenjeni samo skeniranju filmov so pri tem opravilu veliko zmogljivejši od klasičnih skenerjev. Če ste ljubitelj klasične fotografije, vrzite oko sem.

Je že res, da večina spodobnih skenerjev danes omogoča tudi skeniranje filmov, a nobena skrivnost ni, da se pri tem še zdaleč ne odrežejo tako dobro kot dedičirani skenerji za filme. Ti lepote znajo resnično oživiti transparentnost in dandanes že prav solidno skenirajo tudi negative. Cena teh skenerjev je običajno odvisna od ločljivosti in dinamičnega razpona, za 35mm skener pa boste morali odšteti več kot 300 tisočakov – prštejte še kakšno polovico tega zneska, če želite skenirati filme večjih formatov. Investicija se vam pa splača le, če boste lahko ta denar nekako povrnil, in če nimate namena v kratkem preseliti na digitalno fotografijo.



→ Podrobnosti

Tip skenerja Ploski
Tipalo CCD
Povezava USB 2.0 in IEEE1394 (FireWire)
Optična ločljivost 2.400dpi
Barvna globina 48-bitna
Združljiv s TWAIN Da
OCR Da
Enkratni prehod skeniranja Da
Nastavek za filme Da
Na spletu www.microtek.com

SCANMAKER 6800

103.440 SIT Microtek

Ta skener je velik in robusten, a oblikovno verjetno marsikoga ne bo navdušil. Premore povezavo FireWire in USB, kar je odlično, je pa tudi edini skener, ki vključuje tudi tehnologijo za odstranjevanje prask in prahu Digital ICE. Dodana je še enota za skeniranje filmov, ki podpira vse formate, 35mm, 120 in 5 x 4. Priložena programska oprema ScanWizard je sicer izjemno zmogljiva in veliko ponuja, a vmesnik ni najbolj prijazen.

Se pa 6800 hitrostno ne obnese najbolje – 15 sekund za predogled A4 je res veliko, 40 sekund za vzorčno skeniranje pa tudi ni najboljši rezultat.



PCFormatOcena

Tehnologija Digital ICE in dober razpon
Izjemno počasen, neprijazno programje, šum
"Na žalost slike kvarijo določena popačenja."

79%



→ Podrobnosti

Tip skenerja Ploski
Tipalo CCD
Povezava USB 2.0
Optična ločljivost 1.200dpi
Barvna globina 48-bitna
Združljiv s TWAIN Da
OCR Da
Enkratni prehod skeniranja Da
Nastavek za filme Da
Na spletu www.umax.com
Testiranje omogočil Jae, 01 589 62 00

UMAX ASTRA 4700

26.640 SIT Umax

Podjetje Umax je zaslovelo predvsem s svojo linijo skenerjev PowerLook, ki jih najdete v mnogih grafičnih studiih. Seveda se slavno podjetje ukvarja tudi z modeli za domačo rabo, kjer pa niso tako prepričljivi. Model Astra 4700 je zasnovan na tehnologiji CCD in ponuja skromno optično ločljivost 1.200dpi pri 48-bitni barvni globini. Hitrost ni ravno vrhuna tega modela, saj se mu pri skeniranju nikamor ne mudi. Pohvalna je uporaba vodila USB 2.0, ki je prisotno v mnogih računalnikih, tako da je pretok podatkov v računalnik hiter. Programska oprema MGI PhotoSuite III SE, ABBYY Finereader in Papercomov DocumentManager.



PCFormatOcena

Dobro barvno ujemanje
Počasen
"Povprečen Umaxov izdelek po nitemer ne odstopa od zlate sredine."

80%



→ Podrobnosti

Tip skenerja Ploski
Tipalo CCD
Povezava USB 2.0
Optična ločljivost 2.400dpi
Barvna globina 48-bitna
Združljiv s TWAIN Da
OCR Da
Enkratni prehod skeniranja Da
Nastavek za filme Dodatno
Na spletu www.umax.com
Testiranje omogočil Jae, 01 589 62 00

UMAX ASTRA 6700

56.760 SIT Umax

Umaxov model Astra 6700 pa je že novejši izdelek, ki se ponaša z bolj natančno skenersko glavo. Uporabljen je seveda tehnologija CCD, ki je še vedno standard na področju skenerjev. Z uporabo boljših materialov Astra 6700 ponuja skeniranje v optični ločljivosti 2.400dpi pri 48-bitni barvni globini. Zanimivo, da smo na test dobili nastavek za skeniranje filmov za serijo 4700, medtem ko ga za model 6700 ni bilo. V osnovni ponudbi ga ni, tako da ga je potrebno naročiti posebej. Priklop skenerja je preprost, ponuja pa komunikacijo preko vodila USB 2.0, za zagotavljanje hitrega pretoka podatkov. Tudi Astra 6700 ni nič bolj športno nastrojena, ko pride beseda o hitrosti skeniranja. Še vedno spada med bolj povprečne skenerje in prepričan sem, da je lvo med skeniranjem enega od dokumentov zazehal (čeprav ga nisem videl, ampak samo slišal). Obseg programske opreme je isti kot pri modelu Astra 4700.



PCFormatOcena

Dobra ostrina in kvaliteta skeniranja
Počasen

"Počasen, a precej zmogljiv skener, ki niti ni predrag."

81%

→ Canon Smartbase MP390

Tip skenerja Ploski
Tipalo CCD
Povezava USB 2.0
Optična ločljivost 1200dpi
Barvna globina 48-bitna
Združljiv s TWAIN Da
OCR Da
Enkratni prehod skeniranja Da
Nastavek za filme Da
Na spletu www.canon.com
Testiranje omogočil
Canon Adria, 01 530 87 10



→ HP Laserjet 3380

Tip skenerja Ploski
Tipalo CCD
Povezava USB 2.0, paralelni
Optična ločljivost 600dpi
Barvna globina 24-bitna
Združljiv s TWAIN Da
OCR Da
Enkratni prehod skeniranja Da
Nastavek za filme Da
Na spletu www.hp.com
Testiranje omogočil
Diss, 01 420 55 06



→ Epson Stylus Photo RX500

Tip skenerja Ploski
Tipalo CCD
Povezava USB 2.0
Optična ločljivost 2.400dpi
Barvna globina 48-bitna
Združljiv s TWAIN Da
OCR Da
Enkratni prehod skeniranja Da
Nastavek za filme Da
Na spletu www.canon.com
Testiranje omogočil
Avtera, 01 585 34 11



→ Samsung SCX-4216F

Tip skenerja Ploski
Tipalo CCD
Povezava USB 1.1, paralelna
Optična ločljivost 600dpi
Barvna globina 24-bitna
Združljiv s TWAIN Da
OCR Da
Enkratni prehod skeniranja Da
Nastavek za filme Ne
Na spletu www.samsung.com
Testiranje omogočil
Avtera, 01 585 34 11
Lancorn, 02 330 01 00



CANON SMARTBASE MP390

82.990 SIT Canon

Kako se stvari spreminjajo. Večfunkcijske naprave so našle svojo tržno nišo in se pospešeno širijo še na ostala področja. Nakup sodobne naprave, kot je MP390 pomeni, da z eno napravo nadomestite skener, tiskalnik in faks. Skener deluje pri optični ločljivosti 1200 dpi in ponuja dovolj natančnosti in barvnega ujemanja, da boste zadovoljni z njim. Tiskalniški del je prav tako sodoben, zasnovan na seriji odličnih Canonovih tiskalnikov. 2 pikolitra velike kapljice pomenijo droben tisk, v kombinaciji z dobrim skenerjem pa tudi faks spodobno opravlja svoje delo. Prisoten je tudi čitalec pomnilniških kartic, tako da lahko uporabljate tiskalnik brez računalnika.

EPSON STYLUS PHOTO RX500

99.500 SIT Epson

Večfunkcijske naprave so dolgo časa boleale zaradi uporabe slabih skenerskih materialov na račun nižanja cene. To ni več tako, saj Epson v model RX500 vgrajuje tehnologijo CCD in skenersko glavo, ki omogoča skeniranje pri optični ločljivosti 2.400dpi pri 48-bitni barvni globini. Na ta način daje dobro osnovo za foto tiskanje, ki ga tiskalnik omogoča pri ločljivosti 5.760 pik na palec. Povrh vsega vam naprava omogoča priključitev pomnilniških kartic SD, MMC in Sony Memory stick /PRO. Na ta način dobite odlično kombinirano napravo, ki resnično veliko ponuja.

HP LASERJET 3380

Cena še ni znana HP

HP je zgodaj začel ponujati izdelke tudi na področju večfunkcijskih naprav. Model Laserjet 3380 spada na področje večfunkcijskih naprav, namenjenih za pisarniško delo. O tem priča že podatek, da gre za lasersko tiskanje pri predvidenem mesečnem obsegu tiskanja 10.000 strani. Čeprav naprava ponuja samo črno-belo tiskanje, pa je skenerski del naprave zmožen skenirati v barvah. Optična ločljivost, ki jo omogoča je skopih 600dpi pri 24-bitni barvni globini. Skeniranje poteka hitro, saj ima Laserjet 3380 vgrajen tudi faks modem, tako da lahko skenirani dokument takoj pošljete naprej. Primeren je za manjše in srednje velike pisarne, ki poleg tiskanja potrebujejo še skeniranje dokumentov in faksiranje, nimajo pa potrebe po veliki ločljivosti skeniranja.

SAMSUNG SCX-4216F

107.100 SIT Samsung

Samsungove tiskalnice smo vam pred kratkim že predstavili in smo bili izjemno zadovoljni z njimi, kar zadeva razmerje med kvaliteto in ceno. Tokrat testirana večfunkcijska naprava pa je navdušila nekoliko manj. Skener je namreč zmožen skeniranja le v ločljivosti 600dpi in 24-bitni barvni globini, pri čemer je celo precej počasen. Predogled sicer opravi bliskovito hitro, samo skeniranje v najvišji kvaliteti pa je trajalo skoraj tri minute. Ker ima naprava vgrajen klasičen laserski tiskalnik, je tiskanje mogoče le črno-belo, in sicer 19 strani v minuti. Deklariranih jih je sicer 17, a je tiskalnik za nas nekoliko pohitel. Na splošno pa je SCX-4216F precej robustna in simpatično oblikovana večfunkcijska naprava, ki bo zadostovala za manjšo pisarno.

PCFormatOcena

Dobro uemanje skeniranih barv Premalo ostrine
"Soliden, a počasen skener."
82%

PCFormatOcena

Odlična kombinacija skenerja in tiskalnika Pokrov ne daje trdnega zaupanja
"Največ, kar lahko dobite za ta denar."
91%

PCFormatOcena

Zelo uporaben v pisarni Mizna ločljivost skeniranja
"Utešanje potreb pisarne po veliki količini tiskanja in skeniranja."
84%

PCFormatOcena

Oblikovanje, solidna programska oprema Počasen skener, le 600dpi
"Solidna večfunkcijska naprava za manjše pisarne."
78%

→ Canon Canoscan FS4000

Tip skenerja Skener za film
Optična ločljivost
4.000dpi
Bitna globina 42-bitov
Povezava USB 1.1 in SCSI
Združljiv s TWAIN Da
Na spletu www.canon.com



→ Minolta Dimage Scan Dual III

Tip skenerja Skener za film
Optična ločljivost
2.820dpi
Bitna globina 48-bitov
Povezava USB 2.0
Združljiv s TWAIN Da
Na spletu www.minolta.com



→ Microtek Artixscan 4000Tf

Tip skenerja Skener za film
Optična ločljivost
4.000dpi
Bitna globina 42-bitov
Povezava USB 2.0 in
IEEE1394 (FireWire)
Združljiv s TWAIN Da
Na spletu www.microtek.nl



→ Nikon Coolscan V

Tip skenerja Skener za film
Optična ločljivost
4.000dpi
Dinamični razpon 4,2D
Povezava USB 2.0
Združljiv s TWAIN Da
Na spletu www.nikon.com



CANON CANOSCAN FS4000 206.300 SIT Canon

Ker gre za navpični model, se material vstavlja navpično, s čimer prihranite na prostoru. Je bolj funkcionalen kot privlačen, podajalnik je soliden, programska oprema FilmGet pa je izjemno zmogljiva in ponuja ogromno možnosti. Skenirati zmore do 4.000dpi, predogled pa predstavi po 35 sekundah, skeniranje pri 1.400dpi pa traja svoji dve minuti (na srečo je na voljo tudi povezava SCSI2, ki vse skupaj precej pospeši). Vključena je tehnologija FARE za odstranjevanje prahu in prask, ki se prav dobro obnese, če film le ni preveč poškodovan. Rezultati skeniranja so impresivni, le da so določene slike tonsko občasnno nekoliko osiromašene.

MICROTEK ARTIXSCAN 4000 Tf 257.700 SIT Microtek

Ta skener izgleda in zveni, kot bi prišel naravnost iz *Star Wars*, a ne pozabite, da smo tukaj zakorakali med velike fante – le pogledajte ceno. Ločljivost skeniranja je 4.000dpi (slike velikosti A3). Kot Minolta, ima tudi ta skener plastične podajalnike za šest neuokvirjenih in štiri uokvirjene medije, ki so enostavni za uporabo. Pri delu lahko uporabljate programsko opremo samega skenerja, kar je pa nesmiselno, saj me Microtek priloži program Silverfast Ai. Skeniranje ni najhitrejša, saj je skener potreboval 70 sekund za film s šestimi posnetki in 52 sekund za testno skeniranje pri 1.400dpi, ga je pa mogoče priklopiti preko vrat FireWire, če želite proces pospešiti. Rezultati so solidni: barvna nasičenost je dobra, ostrina skoraj ne bi mogla biti boljša, le da so barve včasih nekoliko medle.

MINOLTA DIMAGE SCAN DUAL III 91.500 SIT Minolta

Dual III izgleda prav neverjetno kul in je presenetljivo kompakten za napravo, ki je sposobna izpljuniti ločljivost 2.820 dpi. Seveda so priloženi plastični podajalniki za uokvirjene in neuokvirjene 35mm filme, prvič za spremembo pa so zasnovani tako, da jih je pravo veselje uporabljati. Programska oprema Scan Dual je enako enostavna in prijetna za uporabo, istočasno pa je izjemno zmogljiva, enota pa predogledno skenira 6 slik v le 28 sekundah, za polno skeniranje pri 1.400dpi pa jih potrebuje skromnih 14. Dinamični razpon je impresiven, barve so neverjetno žive in nikakršnih težav ni z ostrino. Za povrh pa sta na voljo še ročni in samodejni fokus, ki sta priročna pri skeniranju neenakomernih ali napačno vložjenih filmov.

NIKON COOLSCAN V 195.000 SIT Nikon

CoolScan V je še en pokončni skener, ki prav tako zmore skenirati v ločljivosti 4.000dpi. Zasnovan je nekoliko nenavadno, saj ima robustne vložke za film namesto plastičnih podajalnikov. Te je celo enostavneje uporabljati in ponujajo bolj stabilno površino, kar pomeni večjo ostrino, je pa res, da je skeniranje več slik mogoče samo brez vložka, saj lahko uokvirjene filme skenirate samo posamično. Skeniranje je precej hitro, saj je predogled šestih posnetkov na voljo v 30 sekundah, polno skeniranje pa v 25, čeprav nista na voljo povezavi FireWire ali SCSI. Kvaliteta skeniranih posnetkov je skoraj boljša kot pri vseh ostalih na testu, tonaliteta je neverjetna, vgrajen sistem Digital ICE pa svojo nalogo opravi z odliko.

PCFormatOcena

Dobra oblikovna zasnova in odlično programje
Počasno skeniranje, FARE ni dober kot ICE
"Veteranski model, ki daje dobre rezultate, a bi lahko bil hitrejši."
85%

PCFormatOcena

Najboljša programska oprema, ločljivost
Počasen, drag, medre barve
"Super ločljivost in programke, a je počasen preko USB."
79%

PCFormatOcena

Izgleda dobro, programska oprema, rezultat
Nižja ločljivost od ostalih naprav na testu
"Izjemno zmogljiv skener, kar zadeva hitrost in kvaliteto skeniranja."
87%

PCFormatOcena

Odlični rezultati in solidni časi
Skeniranje več posnetkov je za neuokvirjene filme
"Najboljši na testu – škoda, da programska oprema ni boljša."
93%

PCFOcena

Hvala bogu, da je Nikon zmagal pri namenskih skenerjih za film, drugače bi bil ta supertest samohod Epsona.

PCFormat ZMAGOVALEC SKENER

APRIL 04

EPSON PERFECTION 3170 PHOTO

Že mogoče, da ima Epson težave pri tiskalnikih, toda njihovi skenerji so resnično odlični. Perfection 3170 Photo je resnično odlični in težko je najti kakšno pomanjkljivost.



PCFormat ZMAGOVALEC VEČFUNKCIJSKA NAPRAVA

APRIL 04

EPSON STYLUS PHOTO RX500

Ima vse, kar boste potrebovali. Odlično skeniranje, odlično tiskanje in resnično malenkosti, ki bi mu jih očitati.



PCFormat ZMAGOVALEC SKENER ZA FILM

APRIL 04

NIKON COOLSCAN V

Nikon Coolscan V je zmagal za dlako, predvsem zaradi izjemnoernih barv in hitrega skeniranja pri visoki ločljivosti.



SKENERJI	CANON LIDE 80	CANON LIDE 80F	CANON LIDE 990F	PERFECTION 3170 PHOTO	PERFECTION 3200 PHOTO	SCANJET 3690	SCANJET 4670	SCANJET 5530	SCANMAKER 4900	SCANMAKER 6800
OPTIČNA LOČLJIVOST	1.200dpi	2.400dpi	3.200dpi	3.200dpi	3.200dpi	2.400dpi	2.400dpi	2.400dpi	2.400dpi	2.400dpi
BARVNA GLOBINA	48-bitna	48-bitna	48-bitna	48-bitna	48-bitna	48-bitna	48-bitna	48-bitna	48-bitna	48-bitna
OCR	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA
POVEZAVA	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 1.1	USB 2.0 in FireWire
OCENA	79%	80%	79%	91%	86%	72%	83%	85%	76%	79%

VEČFUNKCIJSKE NAPRAVE

SKENERJI ZA FILM

	ASTRA 4700	ASTRA 6700	SMARTBASE PIP 390	STYLUS PHOTO RX500	LASERJET 3380	SCX 4216F	CANON LIDE 80	ARTISCAN 400TF	DIPIAGE SCAN DUAL III	COOLSCAN V
OPTIČNA LOČLJIVOST	1.200dpi	2.400dpi	1.200dpi	2.400dpi	600dpi	600dpi	4.000dpi	4.000dpi	2.820dpi	4.000dpi
BARVNA GLOBINA	48-bitna	48-bitna	48-bitna	48-bitna	24-bitna	24-bitna	42-bitna	42-bitna	48-bitna	48-bitna
OCR	DA	DA	DA	DA	DA	DA	-	-	-	-
POVEZAVA	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0 ali paralelna	USB 1.1 in paralelna	USB 1.1 in SCSI	USB 2.0 in FireWire	USB 2.0	USB 2.0
OCENA	80%	81%	82%	91%	84%	78%	85%	79%	87%	93%

8 MEGA !!!

COOLPIX 8700

digitalni fotoaparati

- 8 mil. pik
- 8 x optični zoom / 35-280 mm
- kovinsko ohišje

www.nikon-coolpix.com

Naročnik oglaš: GRAFO d.o.o.



Nikon
info@grafo.si

v
vseh
boljših
trgovinah

POSTAJA CENTER

103.7 MHz



S Telemachom v letu 2@@4

Hitreje, ceneje, brez meje !

priklju nina = **2** SIT

e-poštni predal = **0** SIT

dodatni e-naslov = **0** SIT

kabelski modem = **4** SIT

Kabelski internet = 6 SIT

Dodatne informacije:

tel.: 080 22 88 ali www.telemach.si



Igre

Novice/Napovedi/Opisi
Vedno prvi za igre

▶ TOMAŽ BARTOLJ UREDNIK IGER



LEPOTNI IDEALI

Pojem lepote se je skozi čas močno spreminjal. Današnji občudovani blede obešalniki za obleke, ki spravljajo toliko deklet v depresijo, bi v nekaterih civilizacijah sprožili val ogorčenja. Ljudstvo bi ob pogledu na njih ven zmetalo vso vsebino želodcev in uboge shirane sirote z vseh strani začelo pitati z ekstra masnimi siri in velikanskimi pečenkami. A lepotni ideali ne silijo v nas samo iz modnih pist in TV ekranov. Oblika jih je tudi v igrah. Ne bi se preveč zapletal v gigantske mlečne žleze Lare Croft, temveč bi se osredotočil na prvoosebni pogled. Vem, da se vam niti slučajno ne sanja, kaj bi rad povedal. Brez skrbi, to se mi pogosto dogaja. Skratka poanta je tu: pogledite naravnost. Kaj vidite? Mislim, razen revije. Če ste normalen pripadnik človeštva, nekje sredi vidnega polja leži nejasen obris nosu. In kdaj ste bili tega dihalnega pripomočka deležni pri prvoosebnem pogledu. Res je, nikoli! Pa kaj, a glavni junaki morda dihaajo s škrgami?! Skratka, dragi moji, da ne boste zafrustrirani – nos sredi obraza je povsem običajen pojav!

bartolj@videotop.si

NAJBOLJ PRIČAKOVANE

Štejte ovce in poskušajte brzdati živce, medtem ko čakate...

PRIHAJAJO

NASLOV	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
BEYOND DIVINITY	APRIL	HIP GAMES	PCF 26	RPG
COLIN MCRAE RALLY 4	APRIL	CODEMASTERS	PCF 26	DIRKALNA SIMULACIJA
RICHARD BURNS RALLY	APRIL	SCI	PCF 26	DIRKALNA SIMULACIJA
HITMAN: CONTRACTS	APRIL	EIDOS	PCF 25	AKCIJSKA
Toca RACE DRIVER 2	APRIL	CODEMASTERS	PCF 26	DIRKALNA SIMULACIJA
TRUE CRIME STREETS OF LA	MAJ	ACTIVISION	PCF 25	AKCIJSKA
JOINT OPERATIONS TYPHOON RISING	MAJ	NOVALOGIC	PCF 25	STRELSKA
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT	JUNIJ	EA	PCF 24	STRELSKA
THIEF: DEADLY SHADOWS	JUNIJ	EIDOS	PCF 25	SKRIVALNA PUSTOLOVSČINA
LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH	JUNIJ	EA	PCF 25	STRATEGIJA
SHELLSHOCK: NAM '67	JUNIJ	EIDOS	PCF 25	STRELSKA
GROUND CONTROL II	JUNIJ	VIVENDI	PCF 25	REALNOČASOVNA STRATEGIJA
THE SIMS 2	JULIJ	EA	PCF 25	STRATEGIJA
WORLD OF WARCRAFT	JULIJ	VIVENDI	PCF 26	MMORPG
DOOM III	JULIJ	ACTIVISION	PCF 22	STRELSKA
HALF LIFE 2	AVGUST	SIERRA	PCF 21	STRELSKA
STAR WARS BATTLEFRONT	SEPTEMBER	LUCAS ARTS	PCF 24	SPLETNA STRELSKA
EVERQUEST 2	SEPTEMBER	SONY	PCF 24	MMORPG
S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL	SEPTEMBER	THQ	PCF 25	STRELSKA
TRIBES: VENGEANCE	SEPTEMBER	VIVENDI	PCF 24	STRELSKA
JUICED	SEPTEMBER	ACCLAIM	PCF 25	DIRKALNA ARKADA
BLACK & WHITE 2	ZIMA	EA	PCF 24	STRATEGIJA

LESTVICE BRALCEV

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
1	CALL OF DUTY
2	NFS: UNDERGROUND
3	MAX PAYNE 2
4	STAR WARS: KOTOR
5	CHAMP MANAGER 03/04

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
1	HALF LIFE 2	PCF 21
2	DOOM III	PCF 22
3	FAR CRY	PCF 26
4	THE SIMS 2	PCF 24
5	COLIN MCRAE RALLY 4	PCF 26

PCFormat-ovi IGROLOGI



TOMAŽ BARTOLJ
IGRA: Far Cry
ZAKAJ? Ker gre za prvo svežo streško igrar po dolgem času. In ker je skorajda še nihče nima, pa se postavlja.



ALJOŠA HANCMAN
IGRA: Far Cry
ZAKAJ? Sprva zgolj iz zlobnega principa (Tomaž misli, da jo je dobil edini v uredništvu), zdaj pa zaradi odvisnosti.



ANDREJ POTOČNIK
IGRA: Il-2: Forgotten Battles
ZAKAJ? Ker je lahko po dolgem času spet pijuni v roke in pograbi igralno palico.



JELENA VARDA
IGRA: Elder Scrolls III: Morrowind
ZAKAJ? Da se tolaži, da so ne-ije še večja močvija, kot na njenem vrtu, ko se stopi ves sneg.



GREGOR MRÁZ
IGRA: Crazy Taxi 3
ZAKAJ? Da se vsaj nekeje vozi hitreje kot slabovidna sosedka s starim ličkom.



BARBARA BANOVIC
IGRA: Hidden Worlds
POSLEDICE: Ker so ji ga vzel za tri dni in so ji ga pred kratkim vrnil.

NAŠE OBLJUBE

1. OPISUJEMO SAMO DOKONČANE IGRE

Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in pobegnari s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. VEDNO POVEJO KAR MISLIMO

Naši opisevalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. IGRE NAMENIMO USTREZNEMU OPISOVALCU

Kombinirane izkušnje naših opisevalcev so nenadkrljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisevalcu, ki je oboževalec zvrsti.

4. DAMO VAM JASNO PRIPOROČILO

Želite si vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. PRISLUHNETO VAM

Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na www.pcformatslo.net/forum in z nami delite vaše izkušnje.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, zaljivo
20-49% Zanimljive igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadorojljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade izbor uredništva

PCFigričarski vodič

Da boste takoj vedeli, kaj igre vključujejo.

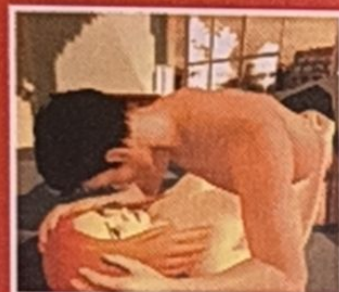
ZF ZADEVE Roboti vas bodo zaslužili. Mi smo že tam.	IGRANJE VLOG Vsebuje vilince, orke in velikanske pajke.
IQ TEST Igra je polna napenjanja sivih celic.	GROZNE FRIZURE A ne tako, kot na www.mulletjunk.com .
NASILJE Se vedno varnejša kot večer na ulici.	KRIMINAL Dokaz, da se splača ali pa ne.
NEZEMELJANI Kažejo zanimanje za rektalne sonde.	POSLOVANJE Za navdušence nad razpredelnicami.
SPOLNOST Prijetno ali moteče? Odločite se sami.	VOJNA Prestrašeni Bush www.bush.com .
POLITIKA Zgrabite jih, preden oni zgrabijo vas.	GROZA Se bolj grozno kot dnevna poročila.
AVTOMOBILI Za dirkanje ali navaden prevoz.	SLABA SINHRONIZACIJA Menda ni tako težko!

POGLED MED RAZVIJALCE

S prstom pokažemo na igre, ki skačejo sem ter tja po koledarju.

SINGLES

ZALOŽNIK KOCH MEDIA



Bolj poznana je pod frazo "tista, ki je kot Sims", a je pornografska. Kratko preizkušanje zgodnje oblike igre, nam je dalo jasno vedeti, da so Singles tako podobni Sims, da vse skupaj meji na plagatorstvo. Je pa brez zadržkov: pozabite na zamegljen WC prizorov, žgečljive posteljne radosti pa so tako neposredno prikazane, da nas je bilo skoraj sram gledati (skoraj). Mater, bo popularna!

ONI PRAVIJO April
MI PRAVIJO Porno izdelki so ponavadi hitro končani

NAPREDEK 80%

RICHARD BURNS RALLY

ZALOŽNIK SCI



Colin McRae Rally 4.0 je svoje delo odlično opravil (opis nekaj strani naprej), tako da se je bika za naziv najboljša simulacije rallyja silovito začela. Končna sodba se tako naglo približuje in vse izgleda, da bo šlo na tesno. Igra izgleda krasno, se vozi še bolje in držimo pesti zanj, saj je že čas, da nekdo prevetri vse preveč mirno dirkalno področje. Naj zmaga najboljša igra!

ONI PRAVIJO April
MI PRAVIJO Zna trajati do maja

NAPREDEK 85%

EURO 2004

ZALOŽNIK EA



Kaj, EA bo založnik igre, ki sloni na najbolj priljubljenem športu in enim izmed največjih dogodkov tega leta v Evropi? In to na vseh formatih? Kdo bi si mislil. Da, zopet bomo poslušali uvodno špico in the game, a senja FIFA vsaj zagotavlja, da bo šlo za spodobno podoživljanje zobobca. Vključenih bo 51 narodov in nov, dinamičen sistem morale. Vse kar potrebujemo do FIFA 2005.

ONI PRAVIJO Poletje
MI PRAVIJO Gotovo bo izid usklajen z datumom velikega finala

NAPREDEK 60%

FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH

ZALOŽNIK ŠE NEZNAN



Popotujte nazaj v davno leto 2002, ko smo razkrili svojo ljubezen do Freedom Force, nenavadnega strateškega / RPG naslova, ki je bil naphan z junaki iz šestdesetih. Precejšna napaka pri časovnem načrtovanju se je pokazala v slabi prodajanosti, saj je bil naslov spregledan, a k sredi vseeno prihaja z nacisti obarvano nadaljevanje. V bistvu gre za enak recept, a pričakujemo nekaj novosti.

ONI PRAVIJO Pomlad
MI PRAVIJO Samo Superman jo še lahko ustavi

NAPREDEK 70%

SAM&MAX FREELANCE POLICE

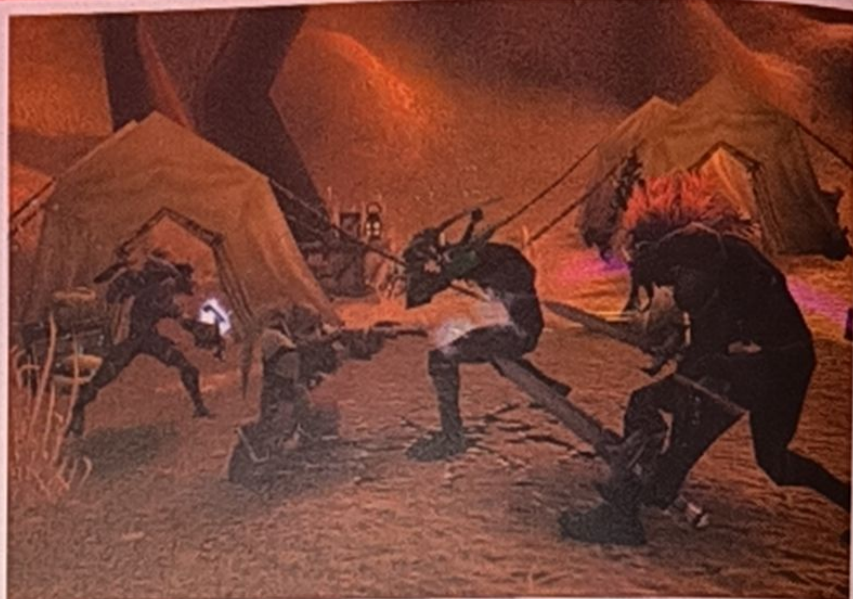
ZALOŽNIK LUCAS ARTS



Naj se vsem, ki stojijo za to gradnjo, pridejo na dvorišče poslat vsi okoliški psi, naj jim rože zginejo v času cvetenja, naj jim poštar vsako jutro s časopisom razbije vsaj enega vrtnega palčka in naj se jim hlače razparajo na najpomembnejšem sestanku. Na dan, ko bodo pozabili obleči spodnjice. Barbari so se odločili, da se legenda ne bo vrnila, ker jim ne diši trenutno tržno dogajanje.

ONI PRAVIJO Nikoli
MI PRAVIJO Naj molijo, da jih ne najdemo

NAPREDEK 00%



>>MMORPG

WORLD OF WARCRAFT

No, to pa je svet v katerem bi imel NATO še več dela kot na naši Zemlji.

"Štiri leta so minila od velikega spopada v WarCraft III: Reign of Chaos, sedaj pa se v razsutem svetu Azerotha znova začnejo pojavljati velike napetosti". Ljubi bog, včasih mora biti poklic pisca domišljijskih zapletov resnično grozen. Na srečo se za kupom podobnega nakladanja skriva resnično obetavna MMORPG, ki je posvojila svet nadvse uspešne strateške serije, beta testiranja zanj pa so se že začela, kar je nedvomno dober dokaz o njenem razvoju in povod za več informacij v prihodnjih številkah. Še naprej nas pritegujejo obljube o vedno novih pustolovskih izzivih, kar naj bi igri preprečilo, da bi padla v isto jamo kot Star Wars Galaxies in EverQuest, kjer sčasoma samo še pobijate majhne sesalce po puščavah.

www.blizzard.com/wow/



>>REALNOČASOVNA STRATEGIJA

PERIMETER

Rusi. Nikoli tipični, vedno nekaj posebnega.

Na Putinove sodržavljane redno opozarjamo, saj je njihov talent nesporen. V prvi vrsti so originalni. Požvižgajo se na splošna merila in uberejo lastno pot. Včasih fino zamocijo, drugi dajo zahodnjakom ideje za kopiranje. Kaj se bo zgodilo z njihovim strateškim, futurističnim projektom, je težko reči. Glavne odlike? Popolnoma nov svet (brez Zemlje) s svežimi rasami, boleče lepa grafika, obilica taktike, uporabljanje popolnoma spremenljivega terena sebi v korist – črpanje potrebne energije za vojsko, preoblikovanje enot, uporaba posebnih varnostnih ščitov... Šlo bo za globoko igro, namenjeno predvsem izkušnim strategom. Izid konec maja.

<http://www.codemasters.co.uk/perimeter/>



>>ŠPORTNA POSLOVNA

FOOTBALL MANAGER 05

Prebežnike je pod svoje okrilje vzela pametna Sega.

Če bi se starši ločili, to še ne bi pomenilo, da vas kdo izmed njiju ne bi imel več rad. To dejstvo tolaži na tisoče ljubiteljev serije Championship Manager, ki so bili po vihravem sporu med razvijalcem Sports Interactive in založnikom Eidos, dodobra prestrašeni. No, zgodba se sedaj razpleta – Eidosu je ostala licenca, razvijalci pa pod podobnim imenom že pripravljajo nadaljevanje svojega dela. Na žalost 3D motorčka ni, a bo vključenih kar nekaj izboljšav in novih elementov, ki so jih zahtevali oboževalci zadnjega Champ Managerja. Se pa postavlja vprašanje komu bo uspelo pritegniti več kupcev – Eidosu z znanim imenom ali mojstrskim razvijalcem?

www.sigames.com

>>>IGRANJE VLOG

BEYOND DIVINITY

Verjetno najuspešnejša posnemovalka *Diabla* bo dobila nadaljevanje.



Kdor je igral solidno RPG *Divine Divinity* nemške skupine Larian Studios ve, da gre za preprosto vsesplošno klanje in standardno pridobivanje mišičevja glavnega lika. Pristop ostaja isti, se je pa močno spremenila podoba, saj bomo tokrat deležni pravih 3D oseb, popolna podpora DX9 pa zagotavlja nekaj oči rosečih prizorov ob pogostem čaranju. Nadzorovali bomo lahko celotno družino, ki bo tokrat imela še boljše organizirane nahrbtnike, v katere bomo tlačili pester nabor predmetov, ki jih bomo dobili po poti. Razvijalci zagotavljajo, da ne bomo prikrajšani niti za kompleksen sistem napredovanja – vsaka osnovna usmeritev bo imela veliko podrazličic. Zaplet zgodbe se sliši silno zanimivo, saj bo šlo za nezaželeno, a neuničljivo vez med demonom in vašim dobrim fantom. S svojimi prepričanostmi nas bosta skušala nasmejati že konec meseca.

<http://www.beyond-divinity.com/>

>>>PUSTOLOVŠČINA

CSI: MIAMI

Zaboga ustavite jih, vsepovsod so!



Ubi Softu se je očitno malo strgalo in odločil se je, da iz *CSI* ustvari pravega malega zlatega prinašalca. Na kraju zločina, kot se serija imenuje pri nas, je postala resnično priljubljena in posledično se je francoski založnik odločil za intenzivno uporabo imena tudi na igrarskem trgu. Pred nekaj več kot pol leta je Barbara opisala prvotni *CSI* (63%), pred nekaj dnevi je izšel drugi del, *CSI: Dark Motives*, sedaj pa je že napovedan *CSI: Miami*. Kdor misli, da bo prišlo do kakšnega posebnega zasuk v samem stilu igranja, naj spleza na drevo in žvrgoli z vrabčki, kajti kaj pametnejšega očitno ni zmožen. Zopet bo šlo za čisto linearnost, ki pa kljub

temu prinaša neke posebne užitke, ki je igri omogočila kar lepe prodajne uspehe. Za dokazi se bomo pehali, jih pregledovali v laboratoriju in iskali boljše moriške ume to zimo. www.ubi.com

NEPOZABNO

Tank se prebija skozi Belgijo in se na koncu s smrtnim izstrelkom vendarle usmili nečimrne barake. Ljubko.



REAL-TIME STRATEGY

SOLDIERS HEROES OF WORLD WAR II

PCFustavi tole igro in zahteva dokumente. Očitno je vse v redu...

Vaš računalnik ni nikoli srečnejši kot takrat, ko lahko digitalno poustvarja od vojne razsuto Evropo. Zopet se mu bo smejalo poleti, ko bosta mati Rusija in angleški založnik Codemasters bogatejša še za eno igro. *Soldiers: Heroes of World War II* je akcijsko orientirana RTS. Ne bo vam treba upravljati z nobenimi viri, razen z neštetiimi tulci porabljenih nabojev.

Standardni 3D "ptičji" pogled ni nič posebnega, zagotavlja pa preglednost nad dogajanjem in tako skrbi omeji le na načrtovanje akcij. Igralec nadzira majhno skupino junakov, a ob odločilnih trenutkih lahko prevzame tudi samo eno osebo. Razbijanje popolnoma uničljive okolice na prafaktorje je le del veselja, ki ga igralec doživi ob prebijanju skozi Evropo. Kot pravi Codemastersov zunanji razvijalski direktor, Dan Gower: "Igralci morajo biti previdni, da ne uničijo nečesa, kar jim zna kasneje priti prav kot zavetje. Poleg tega zna rušilni sunek vsake podrtje zgradbe tudi ubiti kakšnega skritega sovražnika – pazljivi smo bili pri uravnavanju vseh teh

Dovolj je bilo šal o strategijah.



vidikov in tako poskušali doseči izživ polno okolje in hkrati napete ter presenečenj polne misije."

Zgradba *Soldiers* je razdeljena na posamezne naloge, v katerih ima igralec dovolj možnosti. Skozi mape je več poti (po potrebi lahko razsipate stavbe), prav tako lahko zavzamete in nadzirate sovražnikovo orožje vzdolž poti. 25 enoigralskih misij je podprtih še z večigralsvom, ki vsebuje prepogosto izpuščeno možnost kooperativnega opravljanja nalog.

Soldiers sicer težko vidimo med najbolj uspešnimi naslovi leta (dvignite roke vsi, ki ste že sili iger s tematiko 2. svetovne vojne), a bo znal za akcije lačne strategije dobro poskrbeti.

PCF



Prestigio

LETHALLAN V

LJUBLJANA 24-25 APRIL 04

www.letal-ian.net



RAZVIJALEC IO INTERACTIVE

ZALOŽNIK: EIDOS
WWW.HITMANCONTRACTS.COM



Thor Frolich, oblikovalec pri IO Interactive.

KDO SO IO?

IO Interactive so hecne sorte skupina, ki jo podpira Nordisk Film & TV A/S in razvijalec iger RetroMoto. Sprva so se ukvarjali zgolj z razvojem različnih 3D tehnologij, nato pa so to znanje vpregli v izdelavo iger za vse platforme. Sem spada originalni Hitman: Codename 47, Hitman 2: Silent Assassin in Freedom Fighters, dobro sprejet naslov, ki so ga leta 2001 ustvarili v navezi z Electronic Arts.

KAJ POČNEJO?

Ležijo na peščenih plažah, slika hladno pivo in občasno namočijo stopala v morje... ali pa morda delajo na novem projektu. Glede na uspeh igre Freedom Fighters v ZDA, predvidevamo, da je želja po izdelavi nadaljevanja prebrala, da bi jo lahko dolgo ignorirali.

MLATENJE SLAME?

Pogodbe bodo bolj mamjive kot krožnik čokolade.



ONI PRAVIJO?

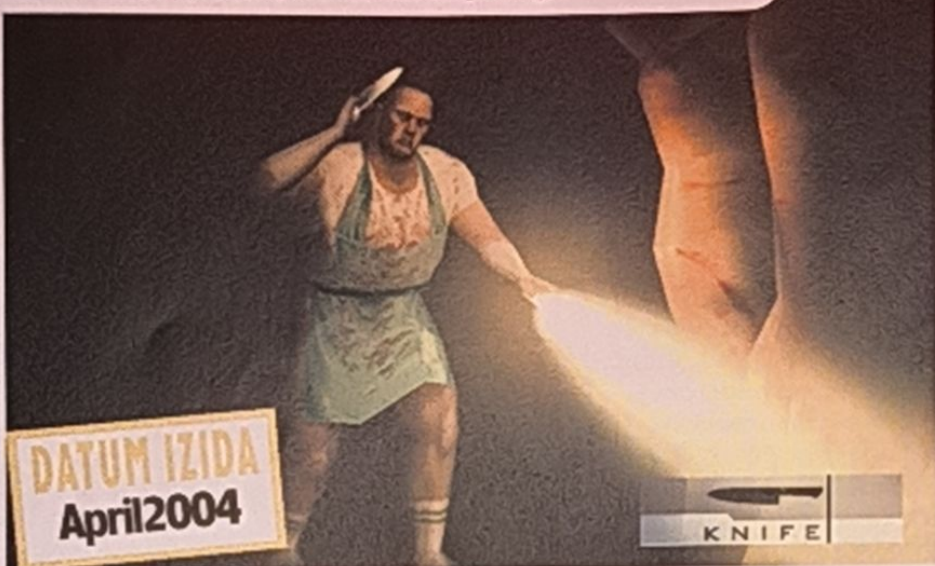
LEGALNO Hitman: Contracts raziskuje temno psihologijo plačanega morilca in objavlja, da bo najbolj pretresljiv del serije. Igra prinaša v misle več akcije in napetosti in predvsem bolj pestro izbiro načinov popolnega umora. Na razpolago vam bo povečan arsenal strelnega orožja in "orodj" za bližnja srečanja ter več monih prijemov. Za razliko od vseh brutalnosti se vam tako ni treba bati.

MI PRAVIMO

NELEGALNO Contracts nam zaenkrat izgleda kot "več enakega". Bo pa dodatek novih orodij, večji stopenj in vrstev civilnih predelov iz prvega dela naredilo izkušnjo bolj dotrajno in bolj zabavno. Ostaja pa fizika praktično nespremenjena. Zaradi nove šminke in lepo predelane modela glavnega lika igra spominja na Maxa Payneja.

NEPOZABNO

Ko 47 raziskuje klavnico naleti na nekaj scen, ki vas bodo še dolgo strašile v sanjah. Prva: razsekano truplo. Druga: kavelj za meso in stvari, ki jih lahko z njim počnete. Tretja: tale čudno oblečen bedak, ki si ves čas nekaj momlja.



AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

HITMAN: CONTRACTS

Sadistični psihopatski morilec najde svoje drugo nadaljevanje.

Človeško srce se hitro obrne. Vzemimo na primer našega 47. Človeka, ki je ubil svojih 46 bratov, ker ni želel opravljati poklica svojega očeta. Morda se vam po prejšnjem stavku še ne zdi kot preveč primerna tarča vaše simpatije. Ko pa človek izve, da so bili njegovi bratje psihopatski kloni in da je kariera njegovega očeta vključevala množično pobijanje za denar, mu mora nameniti bolj prijazen pogled. Prav sočustvovali pa boste z njim, ko ga boste videli vsega krvavega in opotekajočega se v spalnici, kjer se nazadnje zgrudi kot marioneta brez vrvi.

Zaplet imamo

Po takem uvodu v igro bi vam moralo biti jasno, da se zadnja misija ni razvila v smer, ki jo je glavni igralec pričakoval. Ko izgubi zavest, se mu pred očmi odvrtijo slike iz življenja. In to ravno dovolj počasi, da jih boste lahko

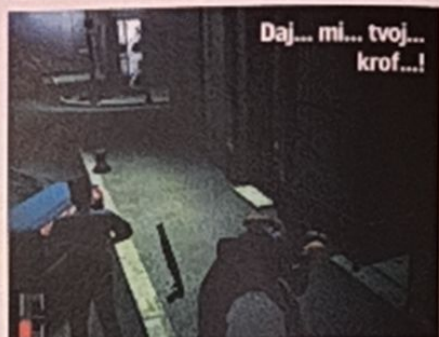
sproti preigrali. Vsak prizor v Pleškovih sanjah bo predstavljal eno njegovo misijo iz preteklosti, ki jo boste morali končati, da bi se lahko zasanjali v naslednjo. Ker bodo sanje na videz nepovezane, se lahko nadejate večje raznolikosti od igranja dvanajstih zaporednih misij na snegu, ki jim sledi dvanajst misij v puščavi.

Ko smo ravno pri misijah – te se bodo odvijale na gromozanskih stopnjah, vse pa bo mogoče končati na več načinov. Prva, denimo, se bo dogajala v daljni Sibiriji, kjer mora 47 odstraniti dva poslovneža in potopiti podmornico. Naloge se boste lahko lotili z možgani in se preoblečeni v ukradeno uniformo hladno sprehodili mimo stražarjev ali pa jih vse po vrsti seznanili s svojo oborožitvijo.

Oborožitev?

Ta bo zajemala širok spekter obrtniškega orožja. Od ostrostrelnih pušk in mitraljeza, do

Njegova garderoba je natlačena bolj kot garderoba Robbieja Williamsa...



strupov, klavirske strune, sekire in kavlja za meso. Odlični boste morali biti pri uporabi teh zadevščin, saj imajo "trupla" včasih grdo navado, da se zbudijo in odplazijo proti gumbu za sprožitev alarma. Samo če boste imeli srečo, bodo nadležneži izknaveli dovolj hitro.

Zaradi vseh nevarnosti in pospešenega tempa igranja glede na predhodnika, si boste zato le poredkoma lahko vzeli čas in občudovali prekrasno izboljšan grafični pogon. Ta je sposoben prikazovati prelepe odseve v ploščicah in urinu na tleh ter divje razpihovati snežinke po zasneženi pokrajini. Posebni učinki bodo povsod okoli vas – od gostega dima, ki bruha iz tovarniških dimnikov, do komaj opaznega diha iz ust vojaka, ki stoji na straži v ledeni Rusiji. Da bi bilo vse skupaj še bolj podobno norim sanjam, so avtorji dodali grafični filter, ki bo omehčal sliko, podobno kot v najnovejšem nadaljevanju Prince of Persia.

Zadnje sanje v Hitman: Contracts vas seznani s situacijo, iz katere je glavni akter prišel oklepajoč se za trup kot pijani Gregor, kadar po žepih išče denarnico.

Mark Allen nam ni hotel izdati podrobnosti, po krepkem podkupovanju s kislim zeljem in pečenicami pa smo iz njega izvlekli le, da "bo to vrhunec vseh sanj, zaključek vseh misij, kjer se vse poveže v zgodbo". A glede na to, da se Pleško spreminja v pravo ikono, trdno verjamemo, da mu bodo na koncu že nekako zakrpali črevesje.

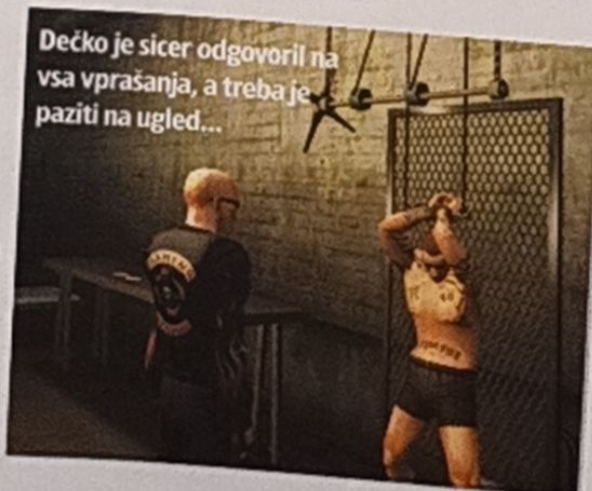
PCF

KRALJ KRVAVIC

Tudi mesarji so ljudje.

V eni izmed Pleškovih bolj krutih nalog mora raziskati izginotje mladega dekleta. Njeni starši so izvedeli, da jo je zelo verjetno ugrabil debeluhar z nazivom Meat King, ki ga znanci opisujejo kot zelo prijazen fant, prijeten za družbo. Tip je lastnik klavnice, pravi mesni magnat in ponosen lastnik naziva "mastnoritež". Obtožnica proti njemu je propadla zaradi pomanjkanja dokazov, kar se vam bo zdelo presenetljivo, ko boste enkrat vstopili v klavnico, kjer je priredil zabavo za svojo oprostitev. Ko boste zasledovali njegovega debilnega brata (ki hodi naokoli v spodnjicah in predpasniku po ogromni klavnici, boste prišli do prostora, kjer na kavlju za meso visi razčetrverjeno truplo dekleta. Hitman je vsekakor postal temačnejši.

Dečko je sicer odgovoril na vsa vprašanja, a treba je paziti na ugled...





RAZVIJALEC CODEMASTERS

ZALOŽNIK: CODEMASTERS
WWW.NOVALOGIC.COM



Ko je enkrat narejena naslovnica, je izdelek že resnično blizu izida.

KDO SO CODEMASTERS?

Gre za enega izmed največjih in najuglednejših britanskih založnikov, ki so hkrati tudi razvijalci. Na trgu so prisotni že 16 let, izdelujejo pa naslove za vse konzole, kot tudi za namizni PC. Drži se jih resnično dober sloves, saj se niso izdali naslova, ki bi bil za na odpad. Colin 3? Morda res ni igrarski diamant, a je daleč od katastrofe.

KAJ DELAJO

Ravno ta mesec smo opisali Colina 4, s katerim so fanje z odliko popravili slab okus. Ki ga je pustil prej omenjeni izdelek. Imajo resnično polne roke dela – poleg nove TOCA namreč skrbijo še za serijo Indy Car, Soldiers: Heroes of World War II, podprajo Ruse pri njihovem Perimeter, zaključujejo delo na MMORPG Dragon Empires, konec leta pa bodo začeli še nadaljevanje njihovega paradnega konja Operation Flashpoint. Vsekakor fanje ne bodo imeli dolgočasnega leta!

MLATENJE SLAME?

Maj rečejo kar koli – ločimo človeka od računalnika!



ONI PRAVIJO?

NEVERJETNA UI "Na prvi pogled je naenkrat kar neverjetnih 21 voznikov in samo ostali na cesti je lahko dovolj velik izgovor. A po zaslugi odlične UI postane še lažje – vsak sofer ima lastne dirkalne navade in odlike in če nekoga zrine iz ceste, obstaja možnost, da vam bo zamenil in se bo celotno dirko poskušal maščevati."

MI PRAVIMO

ZAŽGALI JO BOMO Hja, tudi za prejšnji del ste trdili nekaj podobnega. Morda se UI res obnaša dobro, dokler vozite po pričakovanih. Če pa se sredi ceste ustavite ali postavite počez, postane precej zmedena. Recimo, da bo tokrat bolje in da bomo res videli opisane karnikaze v avtomobilih. Z veseljem jih bomo rinit v peščene ovire!

NEPOZABNO

Saj ne, da ne bi imeli radi Aston Martinov in drugih zverin, ki se jih ne bi mogli privoščiti, četudi bi prodali vse svoje imetje, a najbolj so nas očarali tovornjaki. Nekaj je na goli moči. In zaletavanju v stene z nečim, kar je večje kot naše hiše.



Kako mislite, da nam boste vzeli izpit?! Saj je samo igra, no...

DATUM IZIDA
April 2004

DIRKALNA SIMULACIJA

TOCA RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

Za tako dolgim imenom mora stati nekaj posebnega, si misli Tomaž Bartolj.

Serija TOCA ima poseben status. Prvi del je navdušil, nato pa Codemasters dolgo časa o tem imenu ni hotel ničesar slišati. Na srečo se hipoteza, da so igre kot tetina jagodna marmelada, tokrat ni uresničila. Če je namreč po prvem poskusu dolgo ne zaužijete, se ti v lobanjsko vsebino globoko vžge status božanskosti, morda celo večje, kot bi si zaslužila. In ko nato po nekaj letih odpreš še drug kozarec/namestiš nadaljevanje, bruhaš. Pri igrah zaradi imena nevrednega zmazka, pri marmeladi pač zaradi oksidacije, ki naredi tako lepo puhasto plesnivo oblogo. A TOCA: Race Driver se je temu izognila in le malo jih je bilo, ki s tem delom serije niso bili zadovoljni.

Navsezadnje zlobni jeziki niti niso imeli pravega materiala, po katerem bi lahko pljuvali. Vključena so bila najraznovrstnejša prvenstva in avtomobili, večigralstvo, grafika je osmislila nakup grafične kartice, ceno katere je oče komentiral v stilu: "Sine, za ta denar bi si lahko nabavil kar lepega prašiča," krasil jo je zmogljiv poškodbeni model, vse skupaj pa je začela še zgodba, ki je bila resnična novost v dirkalnih igrah.

Od blata do asfalta

Kuri z zlatimi jajci se pač ne lomi tilnika, zato bomo vsega deležni še enkrat. Pa še kdaj, bi si upali dostaviti. To niti ni tako slabo, saj se dobrote le širijo. Največ časa so razvijalci nedvo-

mno namenili voznim modelom. "Kar TOCA Race Driver 2 loči od konkurence, je nedvomno pestrost dirkalnih načinov," razlaga Codemastersov Richard Eddy. "Iskanje oprijema na blatni progi za rally je svetlobna leta daleč od uporabe zavetja za prehitvevanje pri dirkah na ovalnih progah."

Tudi zgodba ostaja. Sicer ne bo šlo za kaj ravno globokega – najbližje boste, če si predstavljate film Toma Cruisa Dnevi grmenja. Še največja novost je v načinu njenega podajanja, saj Ryana ni več. "Koga?" se sprašujete. Točno tako – avtorji so sprevideli, da je posiljevanje kupcev s kvazi junaki precej brezplodno, zato boste tokrat po zaslugi prvoosebnega pogleda v sekvencah glavno vlogo prevzeli kar sami.

"Oča, a res potrebujemo tistega praseta?" boste spraševali, ko boste hoteli zaužiti vse lepote, ki jih ponuja. Vse od avtomobilov do prog je skrajno dodelano in brzokone mi ni potrebno razlagati, da je to podlaga za še zmogljivejši poškodbeni model, kot smo ga bili deležni prejšnjikrat. Treba je poudariti, da gre za dokaj upravičen naziv simulacija, kajti srečanje nosu in zida se odraža v končani dirki. Prav tako je zanimiva kombinacija nekaj stotih konjev, pe-ska in pretežke noge – kroženje neizogibno.

Še enkrat torej nestrpno čakamo na edino igro, ki zna združiti rally dirkanje, dirkanje s tovornjaki, džipi, formulami, v ovalih, na dirkališčih in blatnih gozdnih progah. Če je na štirih kolesih, bo v TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator.

PCF



In zakaj točno ima tak orjak dve rezervni gumi?



RAZVIJALEC

SHANGAI STUDIO
RAZVIJALEC: UBI SOFT
WWW.PANDORA
TOMORROW.COM



Chen Yu, eden izmed dvestotih razvijalcev.

KDO SO SHANGAI STUDIO?
Shanghai Studio predstavlja le delček velike družine Ubi Softovih razvijalskih oddelkov, ki za svojega založnika trenutno piše kar nekaj pomembnih naslovov. Zasluge imajo pri Prince of Persia in Beyond Good & Evil, kar da jasno vedeti, da se v tem podjetju nahaja veliko talenta. Splinter Cell je eden izmed največjih Ubi Softovih naslovov, torej morajo šefi tej skupini resnično zaupati, da bo ohranila dobro ime velike uspešnice. Je pa res, da se pojavljajo govorice, da je prišlo do precejšnje pritiskanja nanje. Kakšen bo torej končni izdelek?

KAJ DELAJO?

Shanghai Studio, nastanjen na Kitajskem, je eden izmed glavnih vlečnih konj Ubi Softa in naredili so že precej predelav za različne formate. Precej več delajo na konzolah kot PC-ju in bržkone bo tako tudi ostalo. Pandora Tomorrow daje jasno vedeti, da jim bodo zaupali vse več pomembnih naslovov in zna se zgoditi, da bodo ustvarili tudi lastno igro.

NEPOZABNO

Učna misija je vizualno zelo impresivna, pa tudi sam princip igranja je svež, kar jo naredi za višek enoigralskega. Nasvet: pazite na psa. Boste že razumeli, ko bo prišel pravi čas...



TRETJEOSEBNA AKCIJSKA

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Najgibčnejši Američan se vrača, da bi zopet rešil svet.

Vse odkar obstajajo skrivalnice, obstaja vroča debata, kaj je zanimivejše – skrivati se ali iskati druge? Odgovor je radovedno človeštvo dobilo šele v sodobnih časih, ko je Splinter Cell tihotapljenje ponesel na povsem novo raven. Skorajda smo popadali na riti zaradi svetlobnih učinkov, osupnilo nas je pobijanje z zavijanjem vratov in očarani smo bili nad prebrisano rabo infrardečih očal. Ubi Soft namerava še enkrat pobrati slavo s Pandora Tomorrow, ki se opira na iste vrline.

A počakajte! Ne odhajajte, ker ne gre samo za isti material, zavrt v nov papir. Če smo iskreni, je enoigralska kampanja s svojimi sedmimi izpopolnjenimi in (pre)težavnimi nalogami, kljub novim osupljivim gibom Sama Fisherja in nekaj svežimi triki pri oblikovanju stopenj, izjemno podobna tisti iz izvornika. Toda sedaj igra prinaša tudi večigralsvo! Očitno je, da je bilo leto zasnovano z zahtevami za Xbox v mislih, a vseeno se na PC-ju dobro obnese. Ker smo

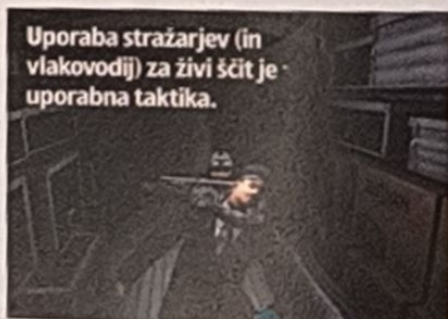
videli obe različici, lahko mirno trdimo, da PC različica sestri iz črne škatle prekaša tako na področju vodljivosti (miška, hvala ti), kot tudi lepote (nihče se ne more zoperstaviti odličnim PC monitorjem in nagnusno dragim grafičnim karticam).

Vohun proti vohunu

Večigralsvo podpira do štiri igralce, ki se morajo odločiti za vlogo vohuna ali paznika. Vohuni se poskušajo prebiti v različne zapuščene zgradbe, stražarji pa jih poskušajo pri tem ustaviti. Tihotapci se izogibajo različnim oviram, izvajajo sabotaže, pazniki na drugi strani pa uporabljajo luči, detektorje gibanja, nastavljajo pasti in izkoriščajo vgrajene varnostne naprave, da bi nepri-diprave našli in ubili.

Vohuni imajo nekaj orodij Sama Fisherja iz glavne igre, a so načeloma šibkejši. Nasprotnike lahko na primer spravijo samo v nezavest, da jim zavijejo vratove pa morajo priti resnično blizu. V času našega preizkusa

Uporaba stražarjev (in vlakovodij) za živi ščit je uporabna taktika.



se je zdelo, da je igra rahlo neuravnovešena v prid stražarjev, a mor-da je bil to le napačen vtis na vidnih mapah. Točno analizo lahko pričakujete v opisu naslednji mesec.

Nedvomno bo mnogo ljudi Pandora Tomorrow kupilo zaradi vohunstva, naphanega z tehnološkimi igralkami, ki ga bo ponovno spremljala zanimiva zgodba, podana na malce nenavaden način, odvijala pa se bo na atraktivnih krajih. A kar bo naredilo igro za resnično zanimivo, bodo gotovo prav omenjene večigralske vrline.

Prisotnih je nekaj bornih poskusov, da bi popestrili enoigralski del, a izgleda, da bodo pomanjkljivosti koncepta očitne kot še nikoli. Resnično težavne naloge in zelo omejene stopnje pomenijo, da bo Pandora Tomorrow izjemno težavno delo. Igralci, ki so se že v prvem delu počutili preveč nadzorovani in omejeni, bodo tega občutka tokrat deležni v še močnejši obliki. Morda pa bo to gorje zabrisala izjemna naloga na vlaku?

MLATENJE SLAME?

Ubi Soft je za hvalisanje najel še filmske igralce Dennisa Haysberta in Michaela Ironsidea.



ONI PRAVIJO?

VELIK MOŽ "Izjemno realizem, zanimivo podajanje dobre zgodbe in poudarjanje podrobnosti, ki jih pričakujete od Toma Clancyja, so v Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow še kako prisotni" pravi Dennis Haysbert, dolgoletni oboževalec dela gospoda Toma Clancyja.

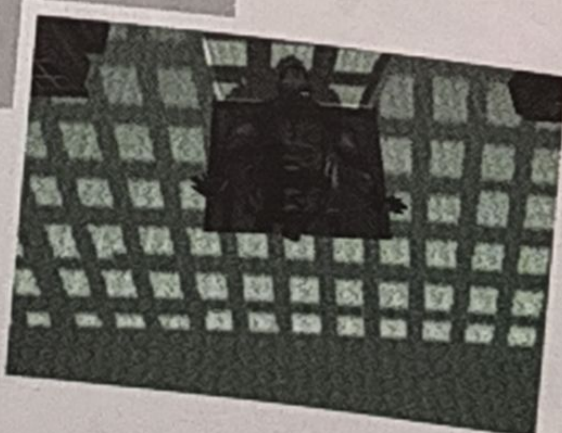
MI PRAVIMO

KJE PA JE Verjetno ne bomo nikdar izvedeli, kakšen je sploh prispevek Toma k tej igri, če seveda izvajamo sam princip skrivne celice. Kljub temu lahko trdimo, da igra ostaja dodelana in vzorna pri upoštevanju zahtevnih sodobnih igrarskih standardov.

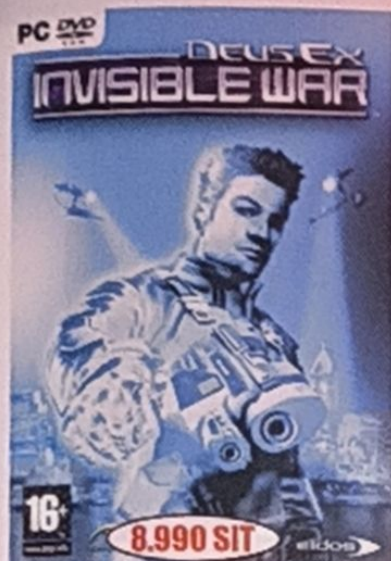
NAČINI GLEDANJA

Različni pogledi so nuja.

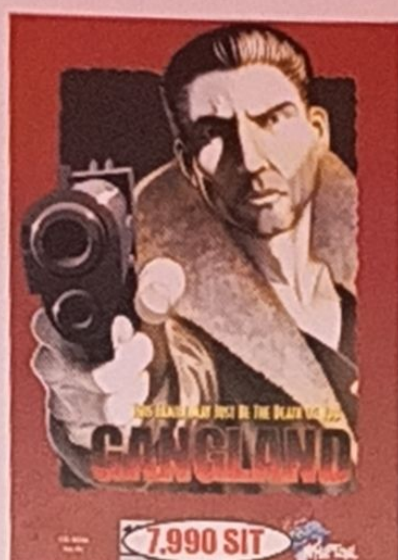
Vse od znamenitega Aliens vs. Predator nismo videli igre, v kateri bi bili različni načini gledanja tako pomembni. Naš infiltrator jih mora uporabljati v najrazličnejših situacijah – pri iskanju min, izogibanju skritim stražarjem in različnim laserjem ali pa zgolj za premagovanje teme. Še bolj zanimive so naloge, zasnovane okoli različnih pogledov nasprotnikov, svež pa je tudi poseben pogled v večigralsvo, ki služi lovljenju tihotapcev pri njihovem delu.



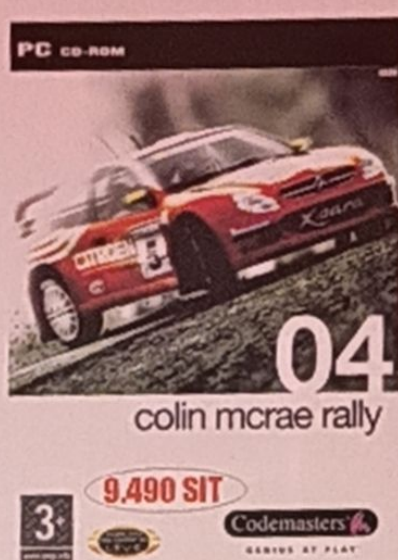
Računalniške HIT igre. Danes naročiš - jutri dobiš. Popusti ob nakupih.



Deus Ex Invisible War



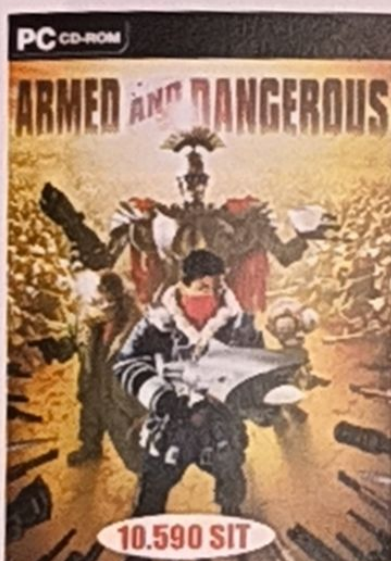
Gangland



Colin McRae Rally 4



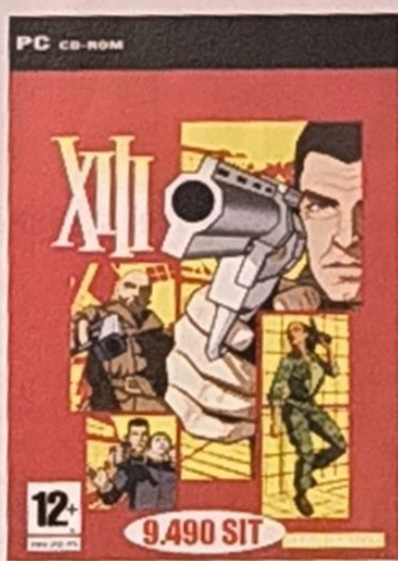
Rainbow Six 3: Raven Shield Athena Sword



Armed and Dangerous



Bad Boys 2



XIII



Lords of Everquest

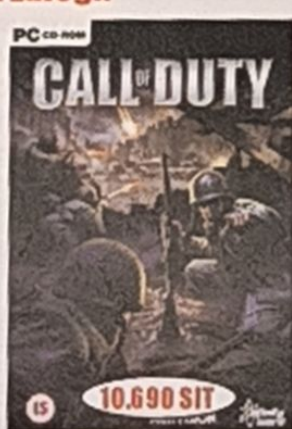


Legacy of Kain Defiance

Spet na zalogi:



GTA: Vice City



Call of Duty

Nižje cene:

privoščite si dobro igro
za manj denarja

Delta Force:

Black Hawk Down



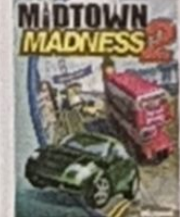
4.590 SIT

Rayman 3



3.990 SIT

Midtown Madness 2



3.990 SIT

Spec Ops



2.590 SIT

Will Rock



3.990 SIT

Project IGI



2.590 SIT

Crime Scene Investigation



3.990 SIT

Tom Clanc's Raven Shield



3.990 SIT

Popravilo CD in DVD diskov

Ne mečite poškodovanih CD in DVD diskov proč! **TOTAL DISC CD REPAIR**
Mi vam jih obnovimo da bodo delovali kot novi. S pomočjo preizkušene in patentirane tehnologije odstranimo praske s spodnje strani diska in tako omogočimo laserju, da disk znova prebere brez težave.

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA
IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM!
PRI NAKUPU V TRGOVINAH ALI
PREKO POŠTE DOBITE NAKUPO-
VALNO KARTICO ZA POPUSTE!

**PRI VSAKEM 6. NAKUPU
PREJMETE IGRO DARILLO!**
PARKIRANJE V GARAŽNI HIŠI CITY!
PRI NAKUPU NAD 4.000 SIT PREJMETE
BON ZA BREZPLAČNO PARKIRANJE!



VideoToP 13
» Multimedijski center

Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center,
Tel: 02 / 234-12-52
email: trgovina@videotop.si

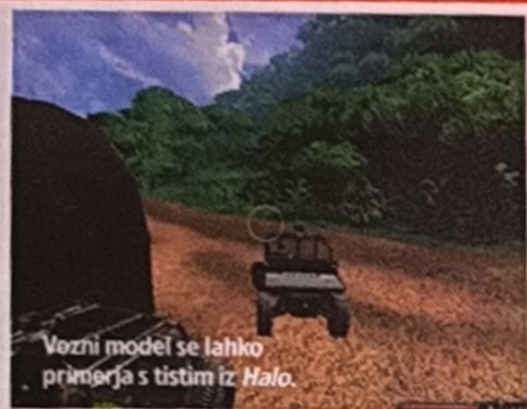
**PONEDELJEK - PETEK: 09h - 20h,
SOBOTA OD 09h - 14h!**

www.videotop.si

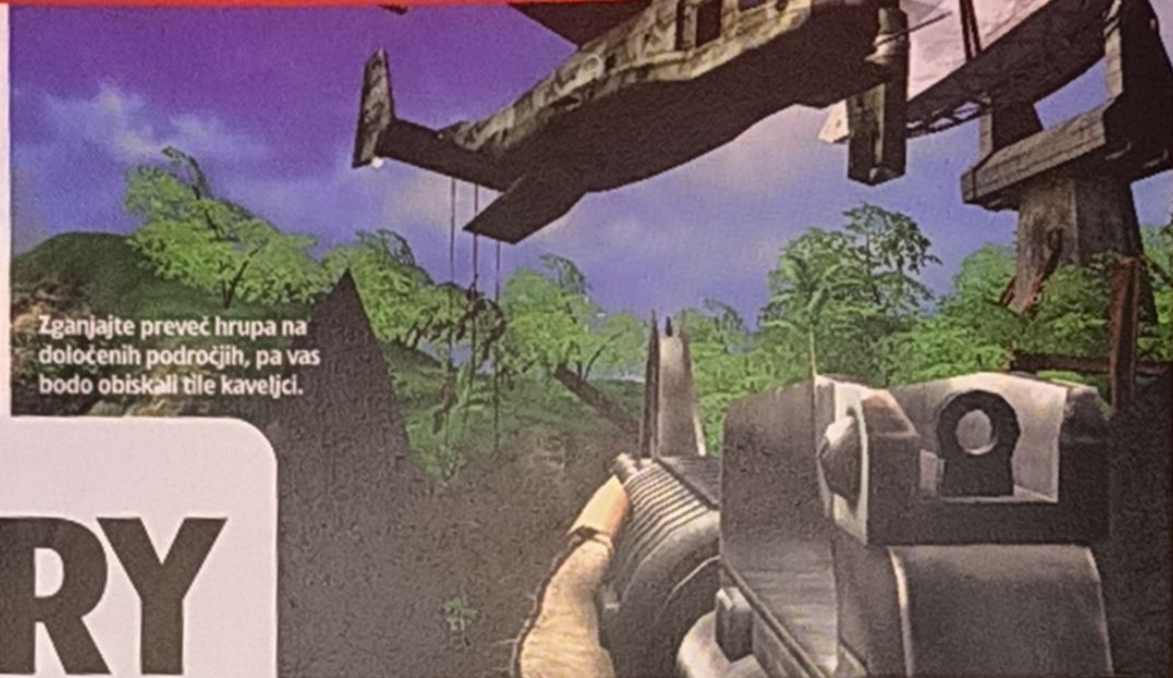
Igre Opisi

AKCIJA / STRATEGIJA / SIMULACIJA

Se en dan v paradizu za Jacka Carverja...



Vozni model se lahko primerja s tistim iz Halo.



Zganjajte preveč hrupa na določenih področjih, pa vas bodo obiskali tle kaveljci.

➤ PRVOOSEBNA STRELSKA

FAR CRY

Če bi obtičali na samotnem otoku, kaj bi vzeli s seboj? Mi predlagamo puško, veliko puško in puško vseh pušk.

Turistično novinarstvo o krajih, ki ne obstajajo: alternativna definicija igračarskega novinarstva. Ljudem razlagamo, kako izgledajo stvari, ki v resnici ne obstajajo, ter svetujemo, ali so vredne njihovega truda in časa. Far Cry nas je resnično zmedel – počutimo se, kot da bi prišli s potovanja po eksotičnih krajih. Obale so popolne. Flora bogata. Razgledi perfektni. Lokalno prebivalstvo, no, malce manj prijazno. Kot bi gledali oddajo *Osamljeni planet*, v kateri je predstavljen zasebni otok glavnega kolumbijskega narkomanskega barona.

In resnično je čudovit. Opravičujemo se, če tu naokoli ni dovolj slik zlobnih fantov, ki bi bili zasačeni sredi svojih grdobij, kot je to pri prvoosebni strelski igrah v navadi, ampak vse prepogosto smo se zalotili, kako smo plezali na vrh gore ali most samo zato, da bi uzrli novo popolno panoramo. In ob takih trenutkih smo bili prisiljeni posneti sliko. Preprosto povedano – gre za prvi pravi skok v grafičnem

napredku zadnje čase.

Drži, senčenje v *Deus Ex: Invisible War* je bilo odlično, a se po tej plati vseeno ne more kosati s *Far Cry*. Poleg tega je *Far Cry* tam, kjer je bil na motorčku *Unreal* zasnovani *Deus Ex* majhen, naravnost gromozanski. Stopnje so pravo razkošje, saj dajo jasno vedeti, da tisti vrhi v daljavi niso le ploska slika, ampak resnična pokrajina, ki jo lahko obiščete, če se vam le da vašo, v havaljsko srajco oblečeno pojavo, spraviti do tja. Medtem, ko je *Project I.G.I.* postregel s približno enako velikostjo, pa je *Far Cry* na področju atraktivnosti in polnosti pokrajine, nekaj povsem drugega.

Svet na dlani

Ko vas bo zapustil prvotni šok nad vizualno mojstrovino – kar se v resnici nikoli ne bo zgodilo – boste spoznali, da je še pomembnejši vpliv napredne tehnologije na samo igranje. Da, stopnje so obsežne, a to pomeni, da se jih lahko lotite na mnogo načinov. Za razvi-

jalec bi bilo najenostavneje, da bi igralca vrgli v igro in ga vodili iz ene točno omejene lokacije do druge, kakor to poznamo iz *Halo*. A Crytek se noče pečati s čim takim. Čeprav vsa igra vseskozi usmerja na določeno pot in vključuje usmerjevalne točke, ki preprečujejo, da bi se izgubili, ni praktično ničesar, kar bi vas omejevalo, da bi našli lastno pot.

Takšna svoboda vrši neverjetne pritiske na UI. Pomislite na igre *Delta Force*, ki imajo podobno odprte terene, in kako liki v njih reagirajo na vaš ostrostrelski obračun z velike razdalje – okoli začnejo tekati kot kokoši, ki bodo vsak čas izgubile glavo. Na drugi strani si predstavljajte *Medal of Honor*, kjer bo en sam strel pritegnil pozornost prav vseh sovražnikov, ki bodo v trenutku našli vašo točno lokacijo in vas pospravili z nenaravno natančnim strelom.

Far Cry tega ne počne. Ustreljen kolega vse ostale spravi v klečeč položaj, pri tem pa se sovragi ozirajo naokoli in zganjajo normalno stopnjo panike. Reagirajo z zmesjo

MOD MOŽNOSTI



Potencial izdelave modov za *Far Cry* je enostavno ogromen. Ker je *Half Life 2* še vedno kar pošteno oddaljen, je možno, da se bo zagnala družba z vso močjo zapodila v urejevalnik CryEngine Sandbox. Poleg neverjetne mod ga zanimivega naredi še skrajna dostopnost. Za primer – zunanje okolje je lahko naključno ustvarjeno in nato popravljen, kar začetnikom omogoča izdelovanje delujočih stopenj. Za nadaljnja navodila počakajte še kakšen mesec, ko vam bomo postregli s temeljitimi vodilcem.

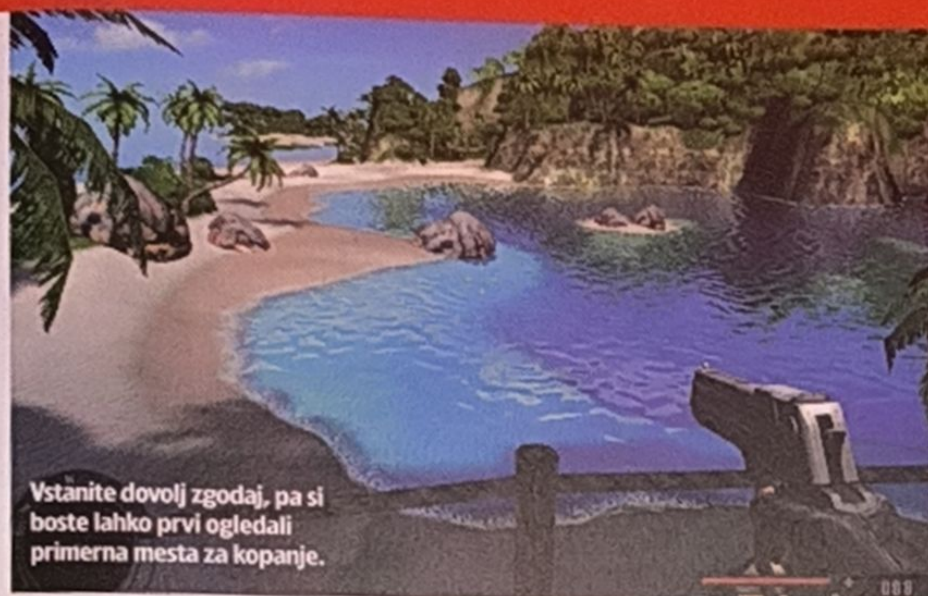
farcryhq.com – Far Cry HQ, največja neuradna stran Far Cry
www.farcry.com – Extreme Far Cry, predvidevamo

GNEČA V GOZDU

Umažite se in drugim dokažite svojo nadvlado.

S svojimi gromozanskimi prelepimi pokrajinami, je večigralstvo *Far Cry* res mikavno. Trije načini so samoumevni: free for all, ekipni deathmatch in znani assault poskrbijo za osnove. Ker se boji odvijajo na velikih območjih, hitra smrt igralcev spominja na *Battlefield* z bolj zelenim okoljem in za s spoznanje manj prevoznimi sredstvi. Igranje, ki sloni na treh razredih (vojak, ostrostrelec, inženir) pa hkrati spominja tudi na nekoliko okleščeni *Team Fortress*. Edina izguba glede na glavno igro je natančna fizika, saj so sodi in okolica nepremično pritrjeni na tla. Lastnost, ki jo bodo ostale igre največkrat kopirale: blesk ostrostrelne puške, ki izda strelčev položaj.





Vstanite dovolj zgodaj, pa si boste lahko prvi ogledali primerna mesta za kopanje.

človečnosti in premišljenosti – plazijo se naokoli in iščejo znak, ki bi jim dal vedeti, kdo strelja na njih in od kod. Potem ponavadi vstanejo in tečejo do najbližjega zavetja ter začnejo z iskanjem skrivnostnega strelca. Po veljiki začnejo kričati ukaze in pokličejo okrepiteve, ki običajno pridejo s helikopterjem.

Če nadaljujemo, pridemo do enega izmed najboljših skrivnih principov kar jih je bilo vdelanih v igre. Precej informacij dobite iz poslušanja pogovorov med vojaki, medtem pa ves čas opazujete opozorilno črto, ki vam pove, kakšno pozornost zbuja, da lahko še pravočasno odnesete pete ali v svoj prid uporabite rastlinje. Skrivanje v le-tem deluje – če jih vi ne vidite, potem tudi oni vas ne, kar vam dovoljuje marsikakšen pobeg. Ne nasedajo pa le na vidne trike, zvok je ravno tako pomemben. Zamotite jih na primer z metanjem kamnov. Povedano po domače – UI je na področju skrivanja in iskanja v svoji zvrsti še najbolj podobna tisti iz *Thief*, le da je tokrat zamorjeno temno okolje zamenjal zelen otoški raj.



Taktika vključuje hitre napade in še hitreje umikanje.

Realizem obvlada!

Šele ko boste naleteli na napako v *Far Cry*, kar se dogaja silno redko, saj UI le malokdaj bluzi v prazno, se boste zavedli, kaj vse sicer dela odlično in ostali izdelki enostavno ne obvladajo. Z daljnogledom si enkrat natančneje ogledite bazo pod varni. Vojaki ne nadzirajo območja kot roboti – veliko jih počiva, kadilci cigarete, med sabo se pogovarjajo (s posebnim mikrofonom jih boste kljub veliki razdalji lahko poslušali), nekateri celo ribarijo. Sedaj nekajkrat

KAR MORATE VEDETI

Založnik: Ubi Soft
Na spletu: www.farcryubi.com

Min PIII 1 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D kartica

Opt P4 2-3 GHz, 512-1024 Mb RAM, 128 Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ

20 URAH

ČISTA RESNICA

Da bi kupili kvadratni kilometer in pol velik otok sredi Bahamov, bi potrebovali 12,5 milijonov dolarjev.

ustrelite. Njihov miren svet se raztreši in hitro pograbi za orožje ter se pripravi na težave. Po tem dogodku se kljub trenutnemu pokoju v nasprotju z ostalimi igrami ne vrnejo k vsakdanjim opravilom, saj vedo, da je nekaj narobe. Izrazit primer tega je, ko ugotovite, da vam je mutant sledil skozi polovico otoka, samo da vas bi dobil.

Oh, da, mutanti. Sicer se tukaj *Far Cry* ne pokvari, a izgubi veliki O pred Odlični. Kar od začetka izgleda kot čista akcija, se spremeni v znanstveno fantastično shriljivo z mutanti, ki spreminjajo ljudi in, ah, ne ljubi se nam razlagati. Gre za izpran, vse prepogosto viden zaplet, ki je tu verjetno vključen samo zaradi želje, da bi igra postala Najboljša strelska igra vseh časov. Očitno so razvijalci



Sončni zahod nad obalo. Slika za v počitniško brošuro.

Gumijast čolnček je idealno vozilo za nekdanjega marince s plitkim žepom.

prepričani, da mora za to vsebovati mutante, zaprte stopnje, ki bi naj bile grozljive, skriptirane dogodke in ostale klišeje, značilne za zvrst.

Ko *Far Cry* dela, kar le on zna, gre za pravo klasiko (vaše čakanje na podobno dodelano zunanje stopnje v *Doom III* je jalovo). Kadar sledi predhodnikom pa gre zgolj za neverjetno dodelano predstavniko žanra. Ironično je, da krono najboljših strelskih igr vseh časov izgubi ravno zaradi pretiranega pehanja za tem naslovom. A ko pogumno zavzame svoje stališče, dobimo akcijsko igro najvišjega razreda. **PCF**

PCFormatOcena

Tehnično osupljiva na praktično vseh področjih
Notranje stopnje so pogosto predvidljive
MOD MOŽNOSTI
Obsežen urejevalnik. Pričakujte vodiča
VEČIGRALSTVO
Seveda, za 1-32 igralcev

"Ko je samosvoj, je neverjeten. Kadar kopira, je le krasen."

90%

TEGA NE ZAMUDITE!

Včasih za občudovanje okolice potrebujete več kot le dober razgled.



KAJ JE Vozila ste že srečali in izkazala so se za zelo uporabna pri premikanju skozi velika območja. A ni sledu o letelih zadetih – dokler se ne boste znašli na vrhu gore, kjer se nahajata približno se patruja in jadrno letalo. Stecile do njega, ga izberte in že ste svobodni kot lihar. Le da so okoli vas napadali helikopteri.

KJE GA NAJDETE Zbežite iz prvega sovražnikovega tabora in našli ga boste na začetku stopnje. Prelepo, a ni nujno da ga uporabite. Tudi planinarjenje je povsem v redu.

POGLED DRUGAM

AKCJA S PRIKUSOM SKRIVANJA
»SPLINTER CELL 90%
»PROJECT IGI
»OPERATION FLASHPOINT

PREMAGAJTE OVIRO

Bolečina, učna stopnja in kraja avtomobilov.



PREMAGAJTE JIH!

KDAJ? 10 minut, 3 sekunde. Verjetno.

PROBLEM Ušli ste prvotni težavi, se prebili do nekaj strelja, zgolj za veselje pobili par prasičev in dobili daljnogled. Ko pogledate naprej, vidite silno živ tabor poln moških v opazovalnih stolpih. In tam morate ukrasti terenca. Hudekovo veliko jih je. Precejšnja zadrega.

REŠITEV No, reševanje s svinčom je vedno ena možnost, a to je prva prava predstavitev svobodne poti. Zavijte levo, plavajte pod vodo in pojdite do oddaljene plaže. Kleče se skoz podstati prebijte na desno stran baze. Pogledajte kje je vaš cilj in ugotovite boste, da ste se popolnoma izgubili varnostnemu sistemu. Z nožem pospravite enega samcatnega stražarja in se obnašajte, kot da ste v *Grand Theft Auto*.

Sestreljeni črni jastreb? Bolj izgleda, kot da bodo kmalu sestreljeni vsi ostali.



PRVOOSEBNA STRELSKA

DELTA FORCE – BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE

DFBHD, ali Daj "fstreli" (že) barbarskega hegemona, drugače te modificiram. Kratice so res zakon.

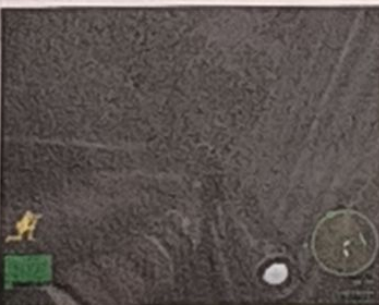
Igra *Black Hawk Down* je prava uspešnica lanskega leta, saj je bila najbolje prodajana igra v ZDA. Če malo pokritiziramo in pogledamo na stvar z našega nepatriotskega vidika, je to kajpak razumljivo, saj je bila igra izdana med 9. in 11. septembrom in je snovana na principu istoimenskega filma, ki prikazuje bojne tragedije ameriških vojaških sil. Glede na vse to, bi vsakršna podobna igra, ki bi prikazovala junaške operacije ameriških vojakov, ki se "junaško izživljajo" nad obrobni narodi, verjetno zaslovela v enaki meri, kot je to uspelo *Black Hawk Down*.

Glede na spremenjene politične razmere, ko mnogi obračajo hrbte ameriški načinu mišljenja, smo pričakovali drugačne odzive na nov razširjeni paket *Team Sabre* in novih 11 misij ter 30 večigralskih stopenj (razpršenih preko Kolumbije in problematičnega Irana). A smo se močno uštelili, saj smo žalostnih src na nekaterih strežnikih *Call of Duty* zasledili odobravanje in propagiranje razizma in spoznali, da še obstajajo ljudje, ki kupujejo igre iz napačnih razlogov.

Prava škoda, kajti ta dodatek je na nek način prav prijetna "uživancija", če zanemarimo in opravičimo prikriti šovinizem in neskladje med umetno inteligenco in ljudmi, tako sovražniki, kot zavezniki. Okolja se lahko kosajo s tistimi ljubimi v igri *Far Cry*, orožja so zadovoljiva, večigralskost pa združuje tako obilico akcije in adrenalina na eni strani, kot

KAR MORATE VEDETI

Založnik: NovaLogic
Na spletu: www.novalogic.com
Min 733MHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica, igra *Black Hawk Down*
Opt 1.4GHz, 512Mb, 64Mb 3D kartica, povezava na Internet



Ker "kukamo" izza stene, nas sovražnik očitno ne vidi. Bravo, naši.

premišljeno načrtovanje na drugi. Serija *Delta Force* je v več pogledih upravičena – če le ne bi v tolikšni meri slonela na Bušmanovih izjavah.

PCF

PCFormatOcena

Se vedno izgleda odlično, zahtevne naloge. Neverjetno zabita UI, malo sprememb. "Igra ostaja tako očarljiva in vznemirljiva kot vedno."

71%



Naj me koklja brčne, ampak tale kolega ima uničen katalizator.

SIMULACIJA LETENJA

IL-2 FORGOTTEN BATTLES ACE EXPANSION PACK

To da so Rusi imeli najhitrejšo produkcijo med drugo svetovno vojno, se vidi po številu dodatkov za to igro.

Kar zavezali smo, ko je bila objavljena novica, da dobi sedaj že legendarni *Sturmovik* še en razširjeni paket. Že prvi razširjeni paket, imenovan *Forgotten Battles* je bil tako zajeten, da se je v veliki večini prodajal kot nova igra.

Popeljal nas je seveda v boj med Rusi in Nemci, vendar vam v tem dodatku omogoča okusiti vojno tudi iz drugačne perspektive. Nenazadnje, če se še prav spomnim predavanj zgodovine, druga svetovna vojna ni potekala le med Nemci

KAR MORATE VEDETI

Založnik: Ubisoft
Na spletu: www.ubisoft.com
Min P1 GHz, 512Mb, 32Mb grafična kartica 3D
Opt P4 3GHz, 1Gb, 128Mb grafična kartica 3D



Katera reka teče pod dravskim mostom?

in Rusi, temveč med zavezniki in okupatorji. Glede na to, da je bilo obojih dovolj, je logično, da boste preizkusili tudi, kaj je v tistem času imela na voljo Romunija ali

katera druga članica Evrope, ki je imela floto letal, ki je štela več kot dve plovili. Škoda je le, da ni na voljo flota Jugoslavije, saj bi se končno rad poistovetil z vsemi junaki partizanskih filmov, ki so jih predvajali ob nedeljah dopoldne.

So pa po drugi strani zajeli v boj letala, o katerih v učbenikih druge svetovne vojne ni bilo ničesar povedanega. V oči najbolj bodejo izjeme, kot so japonski A6M5 Zero, ki je delal dosti škode na Pacifiku, medtem ko ga nad Črnim morjem ni bilo videti. Poleg tega boste lahko leteli z letali, ki nikoli niso prišla v uporabo, čeprav so bila že skorajda razvita (P80 Shooting Star). Grafično so upodobljena resnično izjemno, in *IL-2* je še vedno ena najlepših simulacij letenja. Odsevi v vodi so fantastični, prav tako je dober občutek, ko s Štuko pikirate na nemško vojno ladjo. Zvok se ni mnogo spremenil, saj lastniki zvočnih kartic Audigy tamajo nad zagonom igre in zvokom v njej.

Končna ocena pušča malo prostora za presenečenje, saj je *IL-2* resnično odlična serija simulacij letenja, zato ni veliko presenečenje, da se je založnik odločil za malenkostno doplačilo v paket poleg dodatka zapakirati še izvirno *Forgotten Battles*. Odlično.

PCF

PCFormatOcena

Odlična grafika, odlična simulacija. Zvok rahlo šepa. "Za odtenek višjo ceno dobite zraven še izvirni *Forgotten Battles*."

85%



PREMAGAJTE OVIRO

Obvezno obiščite kovača, to je vse.



KDAJ Po 30 minutah.

PROBLEM Obvezno obiščite tako kovača, kot tudi trgovino, a pazite, da ju obiščete v pravilnem vrstnem redu. Če ne boste upoštevali tega nasveta in boste odbrzeli najprej v trgovino, boste zamudili prodajo namljivega oklepa pri kovaču, ki ne bo več na vojo naslednje štiri misije, kar je za 10 ur igranja.

REŠITEV Enostavno. Preden se odpravite na lov za sovražnikom, obiščite kovača ob začetku druge misije in nabavite oklep za 3.000 zlatnikov, ki jih imate v žepu. Nato zastrupite Severno morje in začnite osvajaški pohod po obličin celotne zemeljske oble.

Boj mož na moža lahko postane precej divji (milo rečeno).



➤ **RPG/STRATEGIJA**

JOAN OF ARC

Nataknite čelado, poprimite za meč in se podajte na razburljive bitke po srednjeveški Franciji.

KAR MORATE VEDETI

Založnik: Enlight Software
Na spletu: www.joa-game.com

Min: 800MHz, 256MB, 32MB 3D kartica

Opt: 1.5GHz, 256MB, 64MB 3D kartica

PORABITI V VSAJ

20 URAH

ČISTA RESNICA

Devica Orleanska je bila tako pobožna, da je prepovedala svoj vojski uporabo kletvic.

menijev, ampak resnične lepote igre *Joan of Arc* se skrivajo v preklapljanju RTS (strategije) in tretjeosebne akcije.

Predstavljajte si borbo iz oči v oči z angleškim generalom, vmesno pomanjšanje pogleda na zemljevid in preklapljanje na RTS pogled, s čimer pripeljete vodenje svojih čet na precej višji nivo in nato ponovno povečan pogled in nadaljevanje mesarjenja. Preklop med akcijo in strategijo je omogočen z uporabo desnega in levega klika, pri tem pa ne zanemarite slednje, saj bo v nasprotnem primeru vaša "četica" romala v pogubo.

Grafično gledano je igra zelo pomanjkljiva, saj ji manjkajo osnovne stvari, ki bi jih danes pričakovali v igrah te zvrsti. Naj omenimo sijaj na vodi, oklep in še drugih stvari, ki ga praktično ni. Igra trpi tudi za pomanjkanjem interaktivnosti, kar se vidi posebej v mestih, ki so resnično nekakšni labirinti neuporabnih zgradb, če izvzamemo nujno potrebne kovača in trgovino.

Kakor koli že, je največja pomanjkljivost igre *Joan of Arc* vsekakor kamera. Priznati moramo, da deluje dobro na odprtih travnikih in poljih, ampak samo poskusite se uspešno

boriti v omejenem prostoru, kot so uličice mest ali trdnjavski zidovi.

Večinoma kamera poskakuje po nekaj svojih smernicah in se nazadnje "fiksira" pod najbolj nemogočim kotom. Masivni objekti, kot so zidovi, tukaj pogosto ne postanejo prosojni, kar ovira borbo in pogosto povzroči nezgode. Kar pa zadeva jahanja – gre za odlično idejo, ki jo pogubi epileptičen sistem prepoznavanja trkov. Preseneča tudi, da igra *Joan of Arc*, kot moderna strategija, nima vključene podpore za večigralsko igranje.

Divja ženskost

Kljub vsem pomanjkljivostim ponuja *Joan of Arc* nepozaben enostaven pristop združen s hitrim vodičem, ki igro približa samemu uporabniku in ga spozna z mnogimi neznanimi predmeti, na katere naleti na svoji poti. Nenazadnje je vojskovanje v vlogi največje ženske bojevnice vseh časov (Kaj pa Xena? – urednik) le ni tako slaba izkušnja in ob tem človek kar pozabi na težave s kamero.

PCF

POGLED DRUGAM

POIŠČITE PODOBNOSTI V

>> **MEDIEVAL: TOTAL WAR** 93%

>> **STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC** 92%

>> **LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING** 43%



Združite enote in družabnike za pomoč na svojem pohodu.

VASA PRVA URA

LJUBILI BOSTE: ➤ Enostaven začetek ➤ Vzmiernjivo glasbo SOVRAŽILI BOSTE: ➤ Grozen francoski naglas ➤ Nadzor nad kamero

PCFormat Ocena

➤ Divja akcija in avtentični lik povečajo užitek

➤ Na tisoče neuporabnih zgradb. Oh, pa ta kamera

MOD MOŽNOSTI
Jh ni

VEČIGRALSTVO
Zal ne

"Uspešen spoj več žanrov, a brez napak ni šlo."

73%

SPLETNA PRVOOSEBNA

BATTLEFIELD VIETNAM

Cong-Sau
(3x)

Odzovemo se klicu in odidemo v Vietnam. S klicem smo mislili na klic narave, drugi pa, na žalost, na klic vojne.



Vojna. Samo vojna.
Vojna, vojna, vojna...

POGLED DRUGAM

>> UT 2004
>> VIET CONG 87%
>> FAR CRY 90%

Vsak večer, ko se vsi normalni ljudje spravijo k spanju, se v določenih stanovanjih prižgejo komajda vidne lučke. Takrat s svojim delom v majhnih sobicah začnejo prav posebni ljudje – ponavadi precej bledolčni, oblečeni kar se da preprosto, imajo frizure, ki zahtevajo minimalne vložke, a ob jutrih, ko zaključujejo nočno izmeno, vseeno spominjajo svoj na človeški izvor. Da, govora je o igračarskih opisovalcih, za katere so določen čas govorili, da so silno podobni ocenjevalcem glasbe. Ne verno kdo si je to izmislil.

No, celo med temi ljudmi obstajajo določena Pravila. Govorijo o tem, kaj se lahko piše, kaj je prepovedano in predvsem o tem, kaj je bilo že prevečkrat napisano. Zelo si prizadevamo, da ostajamo znotraj dogovorjenih okvirjev, a občasno jih nenamerno kršimo. Slikovit primer: Kar zdrzemo se, če pomislimo, kolikokrat smo že morali delati cenzuro, ker so dolo-

KAR MORATE VEDETI

Založnik EA
Na spletu www.eagames.com/official/battlefield/Vietnam
Min 933MHz, 256Mb, 64Mb DirectX 8.1 3D kartica
Opt 1,2GHz, 512Mb, 128Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ NIKOLI

ČISTA RESNICA
Vsi pri PCF sovažijo pisati okvirček čista resnica, zato ga od naslednje številke ne bo več.

čeni pametnjakoviči (Gregor le povešaj oči!) pri opisu vojne igre na vsak način hoteli vključiti znameniti refren "War – huh! What is it good for?" (Vojna – huh! Za kaj je dobra?). Vsakdo pri PCF je s tem že poskušal (No, pa ste me nekaj postrani gledali! – Gregor) in bil kmalu posledično tudi zmerno nadrt. In kaj bomo naredili sedaj? Kako naj se upremo generičnemu začetku opisa, če pa igra vsebuje del znamenitega refrena iz pesmi War Edwina Starra? Ali res mislite, da se bomo lahko skozi cel opis

izogibali bednim opazkam o vonju napalma navsezgodaj zjutraj? Sploh pa – vojna, za kaj, hudiča je dobra?

Pripeljite glasbenike

Prej omenjena glasbena podlaga je resnično pomemben del *Battlefield Vietnam*. Seveda, veliko iger je že postreglo z najrazličnejšimi zvočnimi poslasticami, a nobena ni izkoristila potenciala, ki ga je z revolucionarnim pristopom zakupljenih glasbenih uspešnic odkril *Grand Theft Auto: Vice City*. Vse do sedaj. V mnogo pogledih bi bil lahko BFV le dodatek ali mod za svojo predhodnico, prav tako spletno strelsko igro, *Battlefield 1942*, le da lahko sedaj splezate v tank, bombnik ali celo vespo in pri tem prisluhnete melodijam kot so *Somebody To Love* (Jefferson Airplane), *Fortunate Son* (Creedence Clearwater Revival) ali briljantni Wagnerjevi *Ride of the Valkyries*. Marlon Brando bi bil ponosen, če bi a) ga to vsaj malce zanimalo in b) toliko shujšal, da bi se lahko sploh skobacal za računalniško mizo.

Malce nerodno je le dejstvo, da boste zagotovo ubiti, še preden slišite prvi refren. Zavedati se morate, da BFV kljub očitni inspiraciji ni *GTA: Vice City* in da se ne morete brezskrbno poditi skozi gozdove ter si pri tem poživigavati najljubše skladbe. Tu ste, da se borite, saj je poleg vas na strežniku lahko še do 31 igralcev. In borba je presenetljivo težka. Recept BF1942: človek proti tanku, tank proti letalu, letalo proti človeku, je nedotaknjen, a smrt vas sedaj doleti precej hitreje, pa naj vam jo namenijo v podraščiti vietnamski ostrostrelec, točno na vašo lokacijo spuščena

LASTEN OKUS

Imamo ga, čeprav je malo bolan.

Divjanje po Ho Chi Minhovi poti s kupom preveč napetih Američanov in smrtno dozo napalma za ritjo, zraven pa poslušanje Smolarjevega *Bog ne daj da bi crknu televizor*, je nedvomno eden izmed nenavadnejših občutkov kar smo jih doživeli v igrah. Izbranje kar se da neprimerne glasbe ob ponovni uprizoritvi ene izmed najbolj kontroverznih vojn

vseh časov, nas je resnično zabaval. Na žalost še večjo zabavo pokvarijo licenčne pravice, ki onemogočajo drugim igralcem, da bi slišali vaš odbit glasbeni zmazek. A dejstvo, da lahko, medtem ko se pripravljate na izstrelitev metka sovražniku med oči, poslušate uvodno melodijo *Telebajskov*, je že samo po sebi dovolj smešno.





Sistem točk v katerih znova "oživite", je znan milijonom, saj je praktično identičen BF1942.

napalmova bomba ali pa si jo, še bolj ironično, priskrbite kar sami, ko strmoglavite s svojim helikopterjem v morje, ker ste bili preveč zaposleni z brundanjem komada Wild Thing.

Smrt ga je vzela

Z vsako smrtjo je čakanje na vrnitev daljše in bolj mučno, deloma dobesedno, deloma pa zaradi same igre, ki v vas prebudi bolno, gromozansko željo po maščevanju tisti utaborjeni svinji, ki vam je z natančnim strelom snela glavo, potem ko ste se deset minut tako previdno plazili naokoli, da bi neopazno zavzeli še zadnjo sovražnikovo točko.

Teren pomembno vpliva na igralnost. V nasprotju z velikimi ravninami BF1942, bojem na majhne razdalje in jurišanjem, boste tu deležni občutka, da si sami utirate pot skozi goste, neznane sovražnikovo območje in silno boste začeli ceniti kamuflažo, ki bo vseskozi le korak stran. Za ostrostrelstvo niti ne potrebujete ostrostrelske puške – dokler ležite, niste vidni vse do prvega strela. Poleg tega veliko kopenskih vozil pušča svoje potnike silno ranljive in en samcat sposoben vojak lahko onesposobi tank. Močno so poudarjene razlike med ameriški silami in pripadniki Viet Konga. Vedno

petelinasti Američani imajo precejšno premoč na področju težkih orožij in vozil, posevnočki pa se ponašajo z boljšo sposobnostjo skrivanja in podiranja ljudi iz večje razdalje z natančnejšimi orožji.

Igra je precej prijazna do nepoštenih in zlobnih igralcev, ki samo čepijo in čakajo na žrtve. Na srečo so tu letalski napadi – ni ga boljšega kot par silnih eksplozij, ki prevetrio "kamperje". Ljubimo jutranji vonj po napalu. Ne, tega ne bomo rekli! Na srečo, vsaj za vso pehoto in kopenska vozila, je nadziranje letal in helikopterjev tokrat še težavnejše kot v na tem področju že dovolj nagajivem predhodniku. Tako je prava umetnost in še večji užitek, če ti dejansko uspe priti do sovražnika in ga z nekaj sto metrov pošteno prerešati s strojnico. Ko enkrat obvladate, gre za pravo blaženost, a to je daleč od principa "skoči noter in leti" iz Halo ali UT 2004. Nedvomno bo težak nadzor odganjal novince, sploh ko bodo naleteli na morilske veterane.

Povsem enak, a drugačen

Za Battlefield Vietnam lahko torej rečemo, da je igra, ki nedvomno nagraduje vztrajnost in je precej zahtevna ter predstavlja nadgradnjo predhodnika. A v isti sapi je treba dodati, da je

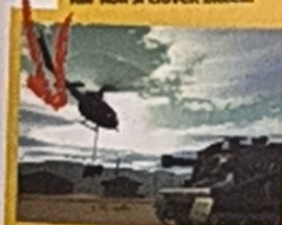
Posneto malo pred poskusom vzleta, ko smo letalo razstrelili še preden smo zapustili tla.



tako neizogibno podobna BF1942, da je upravičenost nakupa za vse lastnike izvirnika vprašljiva. Če pa sveta Battlefield še niste spoznali, vam bo BFV odgovoril na vprašanje, zakaj je (sedaj že) serija postala ena izmed najboljših možnosti za vse spletnega igranja željne ljubitelje strelskih iger – je raznolika, neverjetno taktična, z gromozanskim poudarkom na skupinskem igranju. Ali bo mlajši bratec s svojo (pre)veliko podobnostjo zapolnil škornje starejšega predhodnika, si v tem trenutku ne bi upali odgovoriti – je pa vsaj strelska igra, ki ni postavljena v drugo svetovno vojno. **PCF**

TEGA NE ZAMUDITE!

Američani v zrak poženejo kar koli si človek zaželi.



KAJ JE Charliej verjetno ne deskajo, a nekako morajo priti čez velike količine vode v Battlefield Vietnam. Zato bržkone silno ljubosumno gledajo gromozanske helikoptere ameriških sil, ki tebi nič, meni nič, zagrabijo kopenska vozila in jih elegantno prenesejo preko morja na novo bojišče.

KJE TO NAJDETE Dobro, priznamo – enostavno smo preveč štorasti pri pilotiranju helikopterja, da bi nam to uspelo. A teoretično svojega Chinooka ali Hueya samo zapečete nekaj metrov nad tank ali terence, pritisnete pravo tipko, tako spustite zapečateni mehanizem in že ležite. Samo pazite, da vas ne razstreljo nad morjem, ker vam zna priljubljenost med kolegi zmanjati past.

BI PROSIM NEHAL?!

Glasbena podlaga zažiga – na žalost jo kvari slab predvajalnik.

AKot smo že omenili, BF Vietnam svojega predhodnika najočitneje prekosi na področju glasbe – če boste poslušali posnetke iz šestdesetih, ki jih vključuje igra, boste ob preletu nad bojiščem pogosto zaslišali kaj tako sijajnega kot vrhunec komada Ride of the Valkyries. Na žalost se je v igro prikradel še slab predvajalnik, ki vam bo ob vsaki zapustitvi (namerni ali

po sestrelitvi) vozila glasbo začel predvajati od začetka.

Kljub temu da resnično ljubimo Jefferson Airplane in Somebody To Love, nam je dejstvo, da kar naprej poslušamo samo uvodne takte, nikoli pa ne dočakamo refrena (saj smo priznali, da smo hlodi v helikopterjih), začelo resnično presedati.



PCFormatOcena

Gre za Battlefield 1942, a v Vietnamu

Gre za Battlefield 1942, a v Vietnamu

MOD MOŽNOSTI

Na tone – BFV mod skupnost močno spodbuja

VEČIGRALSTVO

Do 32 igralcev prek LAN-a ali interneta

"Vietnamska vojna se izkaže kot tema za spletno strelsko igro."

84%

VAŠA PRVA **URA**

LJUBILI BOSTE: Belega zajca, Polaganje min, Spušcanje napalma, SOVRAŽILI BOSTE: Gre za 2. svetovno vojno s pragozdom, Pogosto grd izgled, Tabornike

04:07.59
TIME

Engine Cut Out!

Z avtom ravnajte grdo, pa boste morali vsake pol minute znova vžigati zdelan motor.

DIRKALNA SIMULACIJA

COLIN MCRAE RALLY 4

Tomaž Bartolj ob opisovanju trojke ni bil prepričan, kaj naj pove. Tokrat ni bil v dvomih.

**BRAVO
CESTARJI!**

Nekaj več kot 50 prog
nadljuje tradicijo
kakovosti.



Nekateri bodo vzljubili hitro, široko Ameriko, drugi asfaltno Spanjo, ki zahteva izjemne reflekse, določeni boste prisegli na poskočno Avstralijo, drsaki po duši boste prekosili nasmehe Mona Lise ob peščeni Grčiji in ledeni Švedski, kdor si neizmerno želi biti brisalec na vetrobranskem steklu, mora obiskati razmočeno Veliko Britanijo in nevihtno Japonsko (svetujem še psihiatra), za Finsko pa velja, da je skupek vsega in posledično ena izmed najzanimivejših izkušenj.

**POGLED
DRUGAM**

IGRE, KJER ZADEK
PREHITEVA NOS...

>> COLIN MCRAE RALLY 2

>> V-RALLY 3 52%

>> POČAKAJTE NA
RICHARD BURNS RALLY

Tretji del serije Colin McRae Rally je na obrazih zaljubljenec v čislano drugo nadaljevanje, pustil izraz, ki ga doseže le hkratna uporaba gnile limone in rinjenje kola v luknje, kjer ta nima kaj iskati. Za devičnike v zvrsti je bil naslov sprejemljiv, stari godrnjači pa so z vsako minuto bolj, no, godrnjali. Sedaj bo veliki šef tam zgoraj vendarle lahko pobral zamaške iz ušes, saj bo prekinjanja mater Codemastersov precej manj.

Ne razumite nas narobe – proti Colinu nimamo nič, a je njegova degradacija najlepša stvar, ki jo prinaša ta dirkalna simulacija. Nobe-nih omejitev ni na focusa, na ime Colin ali pri popravilu avta, kar so bile tako ali tako podobne prepametne poteze trojke, kot je "ble-ndanje" slonu sredi ceste in hkratno vztrajanje pri vožnji z 200 km/h. In še to v primeru, ko so ti pregorele luči.

Colin je zopet "pravi". Na voljo je več prvenstev, ki vključujejo avtomobile s pogonom na dve kolesi (primerno za ogrevanje prstov), 4x4 mrcine in po novem celo krste z volanom – ti B skupino, ki se ponaša s surovo močjo, a je zaradi pomanjkanja kakršne koli varnosti že lep čas mrtva. Avtomobilov res da ni toliko kot v garažah vzpenjajočih se slovenskih podjetnikov (v klasičnem 4WD prvenstvu recimo samo Citroen Xara, Subaru Impreza, Ford Focus, Mitsubishi Lancer Evo VII in Peugeot 206), a so izdelani natančno in vožnja z vsakim je zgodba zase. Tako ni primerjave med občutkom, ko po grškem pesku suvereno orjete s Xaro ali pa po njem poskakujete z malim Saxojem. Razlike niso občutne le pri sami odzivnosti, temveč jih dodobra zaznavate tudi po zaslugi resnično dodelanega zvoka – Peugeot 206 je slišati kot pretirano zagnan globinski sesalec, ko pa zadek zabijete v nastavljeno skalo, se temu brenčanju pridružijo še poki, ki nazna-

KAR MORATE VEDETI

Založnik: Codemasters

Na spletu: <http://www.codemasters.co.uk/colinmcracerally04>

Min 750MHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartica

Opt 1.4GHz, 512Mb RAM

PORABITI V SVAJ

1 MESECU

ČISTA RESNICA

Pri ustvarjanju identitete voznišča lahko med možnimi državi najdemo tudi Slovenijo.

njaio slabo zdravstveno stanje izpušnega lonca, razločite lahko odtrgan blatnik, ki drgne po tleh, svoje doda še kašljajoči motor, temu pa se čudovito pridružujejo tudi zvoki iz okolice – grmenje, navijanje gledalcev, zvok helikopterja s snemalno ekipo...

Prijateljica tipkovnica

Codemasters bi morali k sebi na kavico povabiti druge razvijalske kolege in jim razložiti, kako se naredi dirkalno igro, ki je popolnoma vodljiva, četudi igralec ni lastnik volana. Edini problem se pojavi pri resnično dolgih ovinkih, sicer pa bodo mojstri drsali in se izmikali dre-vju, da jih bo veselje gledati. Ravno zaradi dodelane vodljivosti se toliko bolj pride do izraza poškodbeni model. Ta deluje na dveh ravneh – po eni strani prekrasne konjičke vizualno spreminja v kandidate za kosovne odpadke, še pomembneje pa je, da se vsaka nezgoda odraža na obnašanju avtomobila. Lahko ste še tako previdni, a prvič ko boste s sprednjim kolesom močnejše treščili v kamenje, pričakujte, da bo avtomobil močno naklonjen samodejnemu speljevanju ovinkov. Problem je le, da bo to izvajal na popolni ravnini.

Kot se spodobi, smo dobili najlepšega Colina, čeprav "zavese" dreves še naprej ostaja-jo, le da so malce bolj oddaljene od proge. Tudi gledalci niso ravno pravi lepotci, sploh pa ob-staja le kakšnih ducat različnih likov, prav tako bi

lahko pripomnili kakšno na račun kamnitih sten, ki se so zgolj lepa 2D slika, reliefno pa so neo-blikovane. Najbolj zadrti bi znali dodati še, da se ob padanju dežja ali snega pojavi občutek, da imaš zaseben oblak, saj pokrajina pred tabo ne deluje deževno – v to te prepričuje le nekaj kapljic, ki so ves čas pred nosom.

Nadzor v garaži je precejšen, čeprav je se-daj popraviljanje in prilagajanje avtomobila malo manj razdrobljeno kot v drugem delu. Kljub temu užitek, ko do obisti spoznate svoj avtomobil in že v prvo zadenete popolno nastavitve, ostaja.

Čeprav arkadni način zopet manjka, igra traja kar lep čas. Zasluge za to gredo predvsem različnim težavnostnim stopnjam. Največji ljubitelji realizma boste navdušeni nad novico, da obstaja način, v katerem so poškodbe ek-stremne, pogled zaklenjen znotraj avtomobila, vsi podatki o vaši trenutni uvrstitvi na progi pa nevidni. Da boste našli motivacijo za ves trud, je kar nekaj vozil zaklenjenih in morali si jih boste prislužiti, dobrodošel dodatek pa je še sestavljanje lastnih rallyjev iz poljubnih stopenj, ki ste jih že igrali.

Nedvomno je prostora za izboljšave še ne-kaj, a serija spet stopa po pravi poti. Poskušajte torej čim prej pozabiti trojko in se posvetite najboljšemu rallyju za PC do sedaj! **PCF**

PCFormat Ocena

↑ Igralnost, lepota
in zabava v enem

↓ Nekatere pozitivne
lastnosti CMR2 se
vedno manjkajo

MOD MOŽNOSTI

Izbirate proge in ustvarite lasten rally. To šteje?

VEČIGRALSTVO

Na enem računalniku, preko LAN-a in interneta

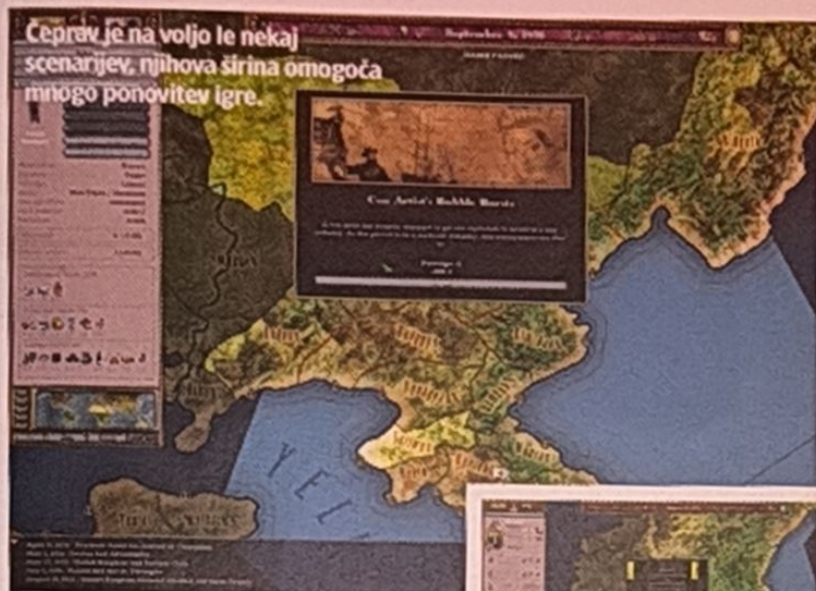
"Igra, ki vrača
zaupanje v
Codemasters."

86%

VASA
PRVA

URA

LJUBILI BOSTE: Produkcija vrednost: Čudovit poškodbeni model: Popoln nadzor nad avtom
SOVRAŽILI BOSTE: Odsornost arkadnega načina: Skrite betonske kolčke: Prekleta drevesa!



▶ **POTEZNA STRATEGIJA**

VICTORIA AN EMPIRE UNDER THE SUN

Simulator stare nagubane ženske ni zvenel tako dobro.

Prava panika. Noben občutek se ne more primerjati s tistim ledenim prijemom groze, ko ugotovite, da nekaj hudo presega vaše moči. Podoben je občutku, ki sta ga imeli, ko ste prvič sedli za volan avta ali pa prestrašeno podrsavali z nogami do roba odskočne deske v bazenu. Zelo podoben občutek vas bo prešel tudi, ko vam bo Victoria (igra, ne nogometaševa žena) prvič zaupala nadzor nad državo v zgodnjem 19. stoletju.

Nekateri se rodijo z veličino, nekateri jo dosežejo, tisti, ki boste igrali Victorio, pa se lahko pri njih ustavite in zvrnete tovarnjak poln metaforične veličine na njihove mehke, ranljive glave. Občutek neustavljive nemoči bo preplaval še tako zagrete strateške glave. Nobeno presečenje ni, da gre za stvaritev ustvarjalcev *Europa Universalis* – čeprav morda blestite v *Civilization*, pa je to povsem drugačna igra.

Katalog možnosti in menijev, s katerimi se srečate že na samem začetku, vas bo verjetno osupnil. Pohvalo izrekamo razvijalcem, da so ponudili tako obsežen vpogled v 19. stoletje, ki vam omogoča, da igrate celo kot najmanjši in najmanj znani narodi, hkrati pa prikazali na stotine kulturnih in tehnoloških prednosti, ki so se uveljavile s tehnološko revolucijo. Želimo si le, da bi celotno zadevo naredili nekoliko manj zahtevno. Čeprav Victoria vsekakor izgleda lepo (ja, še vedno govorimo o igri), bi vmesnik

Čeprav Vicky takrat se ni bilo, se lahko preizkusite tudi v prvi svetovni vojni.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Strategy First
Na spletu www.paradoxpia.com/victoria.asp
Min 450MHz, 128Mb, 4Mb DirectX 3D kartica
Opt 800MHz, 256Mb, 8Mb DirectX 3D kartica

lahko bil neprimerno bolj zasnovan. Pogoste so situacije, v katerih ni najbolj jasno, kakšne posledice bodo imele vaše odločitve, prav tako lahko brez vsakega truda sprejmete odločitve, ki lahko vaš imperij popeljejo v propad, kot tudi spregledate majhne podrobnosti, zaradi katerih se lahko krnine spremenijo v gore.

Pod pogojem, da ne boste poskušali česa nespametnega, kot na primer lastnorčno nemudoma porušiti britanski imperij, pa vas bo neverjetna globina te igre resnično pritegnila, seveda le, če vas nadziranje vseh podrobnosti o nekem narodu resnično veseli. Ali se želite takega podviga lotiti na lastno pest je stvar okusa – veličina Victorie leži ravno v njenem obilju in igri, ki je tako kompleksna, čeprav ne gre za preglednico, bo odgnala vse razen trmastih privržencev.

PCF

PCFormatOcena

Zvesta področnost in primerno epska
Omejene kampanje, kompleksna
"Kompleksna in navdušujoča igra, ki bo zapejala le okorele stratege."

71%

VASA PRVA **URA** LJUBILI BOSTE? Okus moč SOVRAŽILI BOSTE? Popolno zmedo

WebDOCK dokument management sustav

Internet, temeljni sistem za shranjevanje, ročanje in upravljanje s papirnatimi in digitalnimi dokumenti.

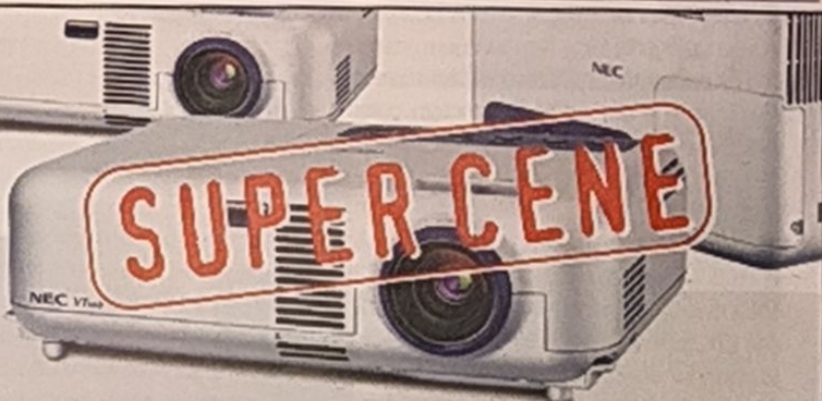
- Iskanje dokumentov po vsebini in vrstni vrstni redni arhivi
- Iskanje dokumentov po vsebini in vrstni vrstni redni arhivi

Se z zaupanjem obrnite na nas!

Mi bomo poskušali za vas narediti, kar vi ne morete sami.

Smo edinstveni partnerji za Republiko Slovenijo in Republiko Slovenijo.

tel.: +385 31 2 019, faks: +385 51 320-992;
info@internet-arhiva.hr, www.internet-arhiva.hr;
internet arhiva d.o.o.



Empowered by Innovation **NEC**



NEC VT 46

- LCD tehnologija
- Ločljivost: 800x600
- Max. ločljivost: 1600x1200
- Svetlinost: 1200 ANSI lumnov
- Kontrastno razmerje: 400:1
- Velikost projekcije: 21"-300"
- Zvočnik: 1W mono
- Teža: 2.9 kg
- Daljinski upravljalac, torbica
- Garancija 2 leti

269.900,-
244.900 SIT



NEC VT 560

- LCD tehnologija
- Ločljivost: 1024x768
- Max. ločljivost: 1600x1200
- Svetlinost: 1300 ANSI lumnov
- Kontrastno razmerje: 400:1
- Velikost projekcije: 21"-300"
- Zvočnik: 1W mono
- Teža: 2.9 kg
- Daljinski upravljalac, torbica
- Garancija 2 leti

419.900,-
354.900 SIT

Pooblašteni prodajalci:

BIG BANG: LJ-BTC 01/587 35 73, LJ-Rudnik 01/420 25 60, Koper 05/630 65 00, Kranj 04/202 66 80, Celje 03/428 25 57, Maribor 02/320 39 36, Jesenice 04/583 28 84, Ptuj 02/771 05 95, POWERPLUS: Celje 03/428 28 30, Ljubljana 01/511 27 27, Maribor 02/52 60 06, TEAL d.o.o.: Laško 03/734 00 70, ROLAN: Maribor 02/300 13 00, HARVEY NORMAN: Ljubljana 01/585 50 00, MENTIS: Velenje 03/897 68 50, Dravograd 02/872 16 16, TECH-TRADE Center: Ljubljana 01/434 01 08, JANUS TRADE: Lesce 04/532 01 55, Celje 03/42 55 080, Krško 07/488 08 90, M.Sobota 02/530 38 80, Ravne 02/875 01 90, Kranj 04/201 15 850, LESTRA-Radomlje 01/722 89 07, BOCOM: Ljubljana 01/423 48 22, CONNECT: Kranj 04/281 41 00.



Piksel in verteks senčniki? Srečni boste lahko že, če boste videli vsaj teksturo.



Ena izmed najboljših podstopenj je ta "visokozračni" spopad.

TEGA NE ZAMUDITE!

Ko nas razočara že prav vse v igri, naša srca z lahkoto osvojijo veliki roboti.



KAJ JE Zadnji od šestih likov, ki ga dobite je E-102 Gamma, robot opremljen z laserjem, grajen po načrtu Dr. Robotnika. Za razliko od ostalih likov, se ta ne zanaša na hitrost in mega skoke, ampak bolj na... hm... na velikost in laser. Praktična zadeva, bi rekli.

KJE GA NAJDETE Z E-102, ki izgleda kot bataljon v enem, boste nagrajeni, ko boste končali drugi zračni nivo, v katerem strmoglavite Robotnikovo letečo trdnjavo. Trikrat knock outate robota pred pristankom in vaš bo v celoti.

AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

SONIC ADVENTURE DX DIRECTOR'S CUT

Sprašujemo se, kaj je lahko g. Direktor sploh izrezal.

Včasih si ne moremo kaj, da ne bi pomislili, da razbijanje zaščite pred kopiranjem ni dejanje zlobnežev, ki želijo razvijalce prikrajšati za zaslužek, ampak dejanje obupa razjarjenih kupcev njihovih iger. Vzemimo na primer to nerazložljivo konzolno predelavo (najprej je bila igra na Dreamcastu, potem nekoliko predelana za GameCube in kasneje še za PC, kar se ji grdo pozna) – obstaja namreč težava (le kdo bi pričakoval) ob vsakem zagonu igre, saj se sproži preverjanje CD-ja 1, kot tudi CD-ja 2 kar traja približno 10 do 15 sekund. In to vedno, znova in znova. Dva različna CD-ja. Neverjetno. Potemtakem pri PC-fju popolnoma simpatiziramo z vsako izgubljenno dušo, ki obišče spletni naslov (ki ga iz preprostih okoliščin ne smemo izdati), na katerem lahko poišče popravek za zagon igre brez vstavljenega CD-ja – bravo, naši.

Sonicov uspeh

Ponovna uvedba Sonica, supersoničnega ježa za PC, je daleč od uspeha, saj igra trpi zaradi veliko pomanjkljivosti. Dvomimo, da bo kdo razločil besede modrega lika, ki mu je dan ton glasu, ki bi verjetno bolj ustrezal kakšni španski limonadi, medtem, ko bi njegov dolgoleten spremljevalec Lisjak sodil v kategorijo kričečega soft-rockerja, z barvo glasu hermafroditnega dečka na metadonu.

Tako predstavitev, zgodba, kot tudi zvok in grafika, so faktorji, ki so skrajno zgrešeni (da ne rečemo neumnosti), ampak na srečo sta tukaj dve zadevščini, ki igro Sonic DX junaško rešita pred popolno katastrofo. Prva od teh je količina likov,

KAR MORATE VEDETI

Založnik: Sega
Na spletu: www.sega-europe.com
Min 600MHz, 128Mb, 16Mb 3D kartica
Opt 800MHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ 10 URAH

ČISTA RESNICA

Kjub številnim poskusom, imajo jezi navado umreti, če jih pobarvate v modro.

predmetov in obrobni iger, kar prinaša veliko možnosti za ponovno igranje. Druga rešilna bilka za Sonic DX pa so tako imenovane akcijske sobe, preprosto ena izmed najbolj osupljivih in smešnih doživetij na vašem osebni računalniku. Presenetljivo, da je star Sonicov 16-bitni 2D nastop, nadomeščen s popolnimi 3D sobami, ki vas preko fantastičnih konstrukcij ob blazni hitrosti, poženejo 100 metrov v zrak in vas na pol po (vnaprej skriptirani) sreči, na pol po lastnem znanju, ekspertno pripeljejo do konca. Res je, da igra (v primerjavi z ostalimi Sonicovi-imi igrami) kliče po diplomu iz natančnega poskovanja, vseeno pa nudi dovolj zabave in varno pustila, da uživate v epileptični vožnji skozi njo.

Senzacionalen spor

Za Sonic DX je značilen problem, ki se pojavlja skozi celotno igro: nikoli nisi prepričan, kaj pravzaprav počneš. Oblikovanje stopenj je popolnoma nelogično, liki pa so nerazumljivi, banalni in obč-

asno prav komični. Izgleda, da gre za nekakšen Tarantinov sindrom, saj se v bistvu smisel celotne igre razkrije kot nekakšen "flashback" šele na koncu, ko odigramo vseh 6 likov.

Težko se je upreti uživanju in zabavanju ob sami igri, a človeka ves čas draži misel, da je igra slaba, v bistvu zelo slaba, v mnogih aspektih, česar človek ne bi pričakoval od igre s takšnim pedigreejem. Če bi jo nekako uvrstili po kakovostni lestvici, bi se komajda zmuznila v kategorijo "tako slaba, da je dobra". Komajda. PCF

POGLED DRUGAM

PRIVARČUJTE DENAR ZA TE KONZOLNE PREDLAVE, KI SO NAREJENE NA NIVOJU.

>>> PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME 90%

>>> BEYOND GOOD AND EVIL 84%

>>> CRAZY TAXI 3 71%

PCFormat Ocena

Izjemno zabavno, kljub izvedbi

MOD MOŽNOSTI
Jih ni

VEČIGRALNOST
Tudi ne

Kako je igra sploh prešla mimo kontrol kvalitete

60%

"Se spomnite risank, kjer sta Tom in Jerry govorila? Prav razmišljate."

MODER RAJ ZA "MEČKANJE"

Še več dodatnega materiala.



Dobrodošli v vrtovih Chao, omembe vredni podigri v Sonic Adventures DX. Verjetno boste opazili slabo izvedene reference na Gameboy Advance, ki so rezultat predelave z GameCuba. Morda se boste tudi spraševali, kaj sploh počnete tukaj, ko boste kazali nove trike neumnim, a ljubkim živalcam, ki izgledajo kot tamagotiji. Ne obupajte, niste edini. Na srečo leži več izziva v odklepanju skritih sob, ki izvirajo s Seginega GameGeara. Za to bo sicer potrebno malce več napora, ampak trud bo bolj bogato poplačan, kot za kar koli drugega v tej igri.

Uroki niso nič novega, bolje bi bilo, ko bi se gledovali po fantastičnih 3D urokih za priključitev bitij v *Final Fantasy*.



Le zakaj čarovniki jezdi na teh ogromnih bitjih?

STRATEGIJA

ETHERLORDS II

David Copperfield domišljajske strategije.

Triki s kartami – vsaj tisti z zbirateljskimi kartami – so daleč od umešnosti magije, še zlasti sedaj, ko Copperfielda že dolgo nismo videli na televiziji. Tega nikoli nismo prav razumeli. Vzemite igro, kot je *Magic: The Gathering*, ki uporablja karte za prikaz čisto vsega, od eteričnih ognjenih krogel do smrtonosnih zmajev – takoj ko izris kart prevzame računalniški zaslon, ste izgubili celoten dramatičen učinek. Norost! In sicer norost, ki se ji *Etherlords II* veselo izogne. Tukaj je metanje ognjenih krogel podobno peklenskem bahanju. Urok "lightning bolt" nasprotnika pretrga na polovico. V svojem bistvu gre še vedno za igro zbiranja kart, ki pa je zavita v primerno magijo in nasilje.

Etherlords se je zelo lahko naučiti. Obe strani imata zbirko urokov, ki jih naključno pridobite. Povezani so s pošastmi, ki se bojujejo proti sovražnemu junaku, in njegovim priklicanim pomagačem, čarovnijami, ki povečajo zmogljivosti vaše vojske in zmanjšajo moči nasprotnika (na primer, megla, ki preprečuje, da bi bili v teku poteze poškodovani); in neposrednim čarovništvom, ki potrjuje čarovnikova priporočila. Za razliko od nedavnega *Magic: The Gathering – Battlegrounds*, je dogajanje potezno, kljub temu pa ljubitelji

KAR MORATE VEDETI

Založnik: Dreamcatcher

Na spletu: www.etherlords.com

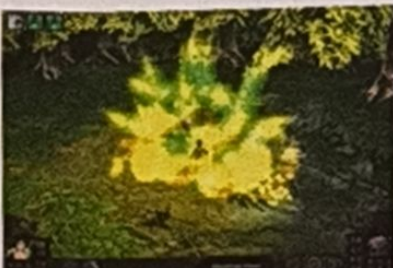
Min 600MHz, 128Mb, 16Mb 3D kartica

Opt 1GHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica

Magica ne bodo imeli težav s privajanjem.

To dvojno dogajanje pretrga pričakovano, in konec koncev bombastična, kampanja, v kateri postopoma spoznate karte, ki so na izbiro; prikaže pa vam tudi uporabne strategije, zaradi katerih si boste želeli igro pravilno izpeljati. Namesto da bi ponujal resnično strategijo, kot je *Age of Wonders II*, pa ta način sestavlja veliko več kot brezbržno postopanje naokoli, zbiranje naravnih virov in napadanje sovražnikov, ko se vam približajo. Kakor koli že, enoigralskemu načinu doda nekaj strukture – kar je zelo pomembno, saj postane dvobojski z računalnikom kmalu dolgočasen. Njen pravi namen pa je priprava na večigralsko igro. Ta ponuja več, veliko več globine, večjo izbiro kart in taktik, zaradi česar je tudi bolj pestra in raznolika. Ime *Etherlords II* ne vzbuja takega spoštovanja kot *Magic: The Gathering*, prav tako mu verjetno ne bo uspelo prebuditi vaše domišljije na enak način, zato pa vam bo na razpolago dal veliko več zavidljive moči kot je imate v običajni vojni s kartami.

PCF



Bi morali cenene uroke uporabiti že zdaj ali naj še malo počakamo?

PCFormatOcena

Taktično bojevanje s kartami
Zastarela grafika, neambiciozne kampanje

"Dobesedno deljenje smrti – odlično večigralsko, manj nalezljivo kot pasjansa."

79%

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE? Napredovanje SOVRAŽILI BOSTE? Dolgočasne dele kampanje

>>CENEJŠI IZIDI

Potovanje v preteklost. Kjer je vse ceneje.



RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD

3.990 SIT

Tom Clancy je v svetu iger zaslovel prav s pomočjo vojaške taktične serije *Rainbow Six*. Teroristi so in po zaslugi specialcev, ki jih nadzorujete, imajo silno omejen rok trajanja. Igra sloni na načrtovanju in sodelovanju celotne ekipe, saj solo igranje ne prinese uspeha. Še vedno izgleda dobro, večigralsko živi, ima nekaj unikarnih prijemov – ljubitelji specialcev, tega nikakor ne zamudite.



COMMANDOS 2

2.590 SIT

Samo da smo si na jasnem: napredek je brezveznost. Dal nam je smešno majhne telefone in vse prepogosto nepomembna nadaljevanja poprej odličnih iger. *Commandos 2* bi nas kmalu prepričala drugače, saj je šlo za odlično strateško nadaljevanje. Plazili smo se za sovražnikovimi linijami, izvajali atentate, tatvine, reševali nemogoče situacije in skrivali trupla. Težavnost je nadnaravna, a še vseeno gre za večjo zabavo kot pri okrnjenem *Commandos 3*.

PCFormatOcena

Njene odlike niso skorajda nič zastarele
Fizika trupel je več kot nenavadna

"Tipičen izdelek Toma, ki se uspešno upira času."

83%



AMERICAN MCGEE'S ALICE

2.590 SIT

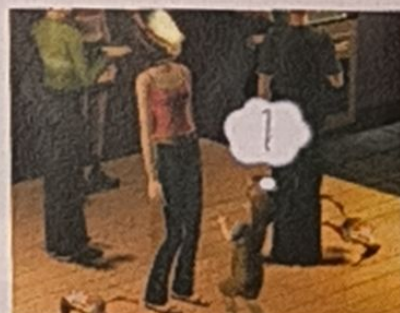
Dokaz, da vključitev imena razvijalca v naslov še ne pomeni nujno katastrofalne igre. Gre za silno zanimiv pristop, saj igra temelji na zgodbi Alice v čudežni deželi, kot jo poznavamo v nočnih morah. Gre za tehnično osupljivo, a v osnovah je precej dolgočasno igro. Za to ceno pa je njen ogled utemeljen že zato, da vidite kako lahko umetnost (skoraj) premaga programiranje.

PCFormatOcena

Izgleda lepo, krasen taktičen priokus
Nenormalno težaven, malo nalog

"Vojni zmagovalci, čeprav je preveč krut do zelncev."

89%



HALF-LIFE 2

4.320 SIT

Da, tudi sami smo bili presenečeni vsaj toliko kot vi, ko smo videli, da je šlo nadaljevanje najboljših strelskih iger vseh časov, direktno med cenejše izide. A ko smo večkrat obrnili le 30 minut dolg igralni del, se nismo več čudili. Pusta grafika, neobstoječe večigralske in odsotnost vseh glavnih likov iz prvega dela nas je globoko ranila v srce. Ni vredna nakupa, pa čeprav vsebuje *Simson* podobne podigre. Razočaranje leta!

PCFormatOcena

Oblikovno odlična, vzdušja polna glasba
Neizgledno ploščadno skakanje

"Ne tako zelo izvrtna kot izgleda, a vseeno zanimiva."

70%

PCFormatOcena

Datum izdaje 1. april, prej kot je bilo načrtovano
Slab posnemek Mana in Sonica

"Kljub tej oceni bo očitno šlo za našo igro leta."

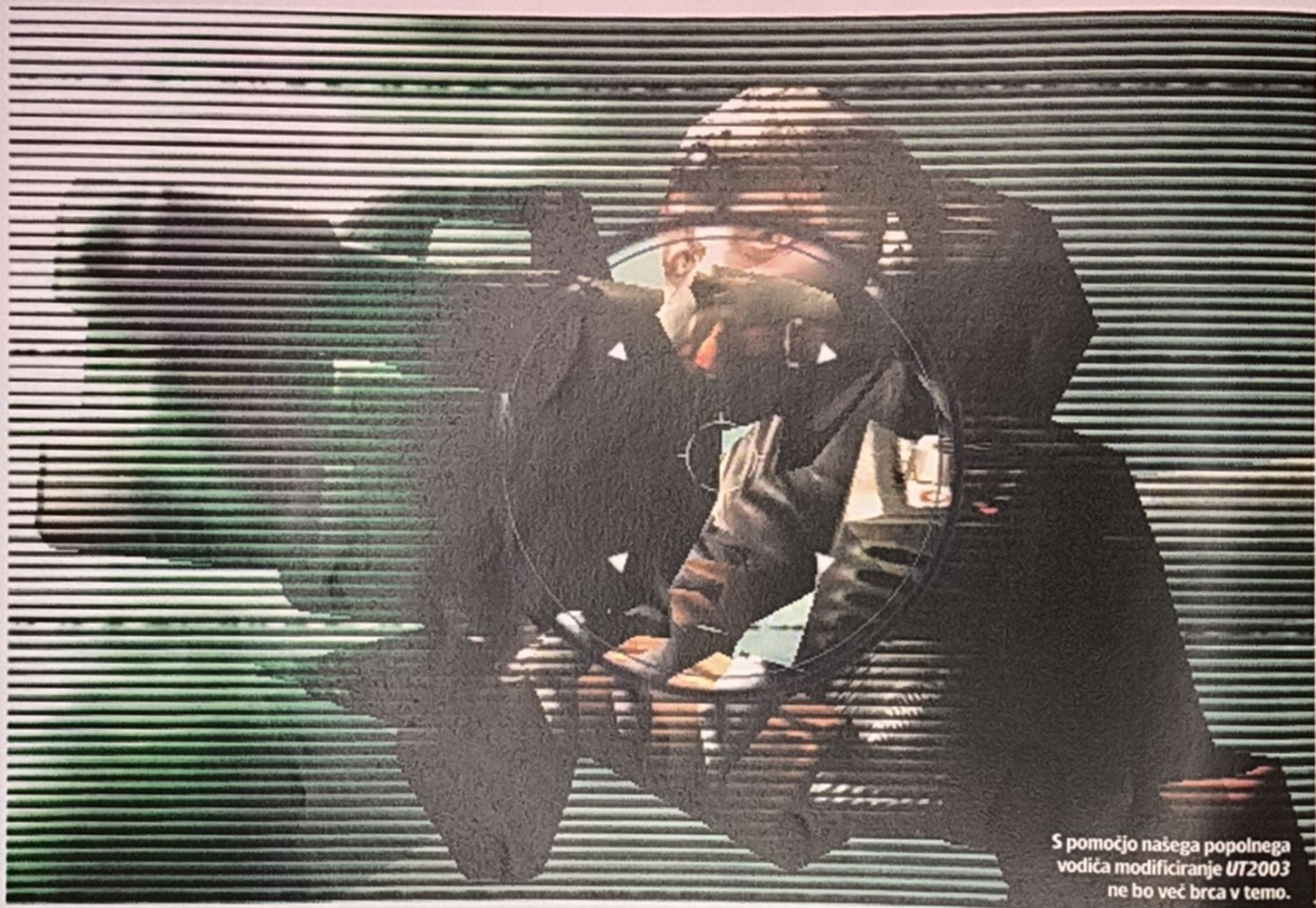
2%

IZDELAVA SVETOV

UNREAL TOURNAMENT 2003

PRVI
DEL

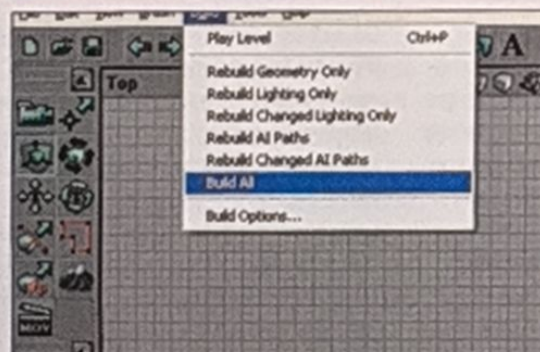
Z našim prvim delom vodiča se odpravite na potovanje po oddaljenih svetovih v čudoviti in zmogljiv urejevalnik UT2003.



S pomočjo našega popolnega vodiča modificiranja UT2003 ne bo več brca v temo.

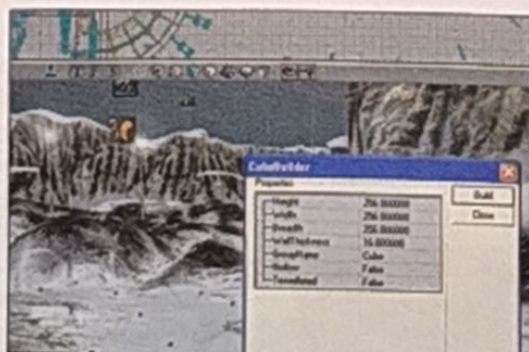
TEŽAVE, NA KATERE MORATE BITI POZORNI

Tudi na še tako mali mapi nikoli ne zmanjka stvari, ki se lahko sfižijo.



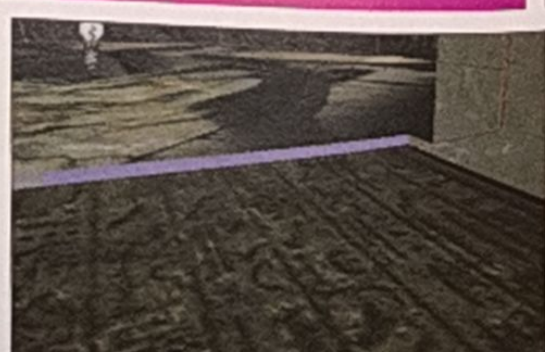
01 BUM!

Če brez razloga eksplodirate že na začetku stopnje, se vrnite v *UnrealEd* in zaženite **Build All**. Poskusite ponovno zagnati igro in vse bi moralo delovati brezhibno. Ne poskušajte igrati proti botom, če imate eno samo začetno točko – vsi se namreč ponovno pojavijo na isti točki in sledi pokol...



02 VELIKOST JE POMEMBNA

Po hodniku, visokem 128 enot, boste hodili brez težav, 256 enot omogoča nekaj skakanja, 512 pa ponuja veliko prostora. Bolj kot boste eksperimentirali z urejevalnikom *Unreal*, lažje boste presodili, kakšne velikosti so potrebne, da bo igra še vedno igralna, in kar je še bolj pomembno, zabavna.



03 GRADNI ELEMENTI

Bodite previdni pri postavljanju večjih gradnikov. Da bi se izognili neprijetnostim pri hoji, morajo biti natančno poravnani. Na srečo je po lastnem zemljevidu zelo preprosto premikati čopiče – kliknite nanje v *UnrealEd*, držite tipko [Shift] in jih povlecite na primerno mesto.



Unreal razvijalca Epic Games je dolgo časa veljal za enega izmed najbolj popularnih pogonov na PC-ju in to z dobrim razlogom. Uspelo mu je uvesti veliko stvari, od originalnih travnatih površin in visokih pečin v *Unrealu*, do atmosfere in svinca polnih zgradb *Deus Ex*, srehljivih hodnikov v *Clive Barker's Undying* in senc v *Splinter Cell*. Na njegovem lastnem igrišču mu nihče ne seže do kolen.

Resnično neresnično

Ko so se fantje pri id-ju zadovoljili že s tem, da so zmetali skupaj množico temnic in lebdečih vesoljskih platform, po katerih so lahko ljudje skakali, je *Unreal Tournament* predstavil radosti velikanovskih skokov v DM-Morpheus (ki mu je sledil Plunge v *UT2003*) in Phobos Moon. Do vrha natlačen s posebnostmi, od svetlobnih učinkov do čudovitih žarečih koron, in s pogonom, ki ga podpira ena izmed najboljših UI v industriji, je popolno orodje, s katerim lahko ustvarite kakršno koli vrsto stopnje.

In daleč največji del umazanega dela boste lahko opravili z *Unreal Editorjem*. Tako kot drugih urejevalni-

kov se tudi *UnrealEd* ne morete naučiti v eni sami noči. Njegove možnosti so razdeljene v navidez nesko-

katerimi boste lahko ustvarili stopnjo po lastnih željah, lažje kot kadar koli poprej, ne da bi pri tem morali

“Postati boste morali profesionalni oblikovalec stopenj, kar pa sploh ni tako zahtevno, kot se morda zdi na prvi pogled.”

nčno število oken in ikon, s katerimi boste počeli vse, razen popolnega skriptiranja – njegova zasnova je postala prava uspešnica med profesionalnimi in amaterskimi oblikovalci po celem svetu. Preprosto povedano: če ste neko stvar videli v igri s pogonom *Unreal*, jo lahko ustvarite v *UnrealEd* – od tukaj namreč prvotno tudi izvira.

Unreal Tournament 2003 vam ponuja še več možnosti, vključno z prostranim terenom (in vozili v nedavno izdanem večigralskem dodatku *XMP* za *Unreal 2* ter svežem *UT2004*), ki je idealen za ekipne igre, še bolj kvalitetnim renderiranjem in celo kopico učinkov, s

sklepati kompromise na račun kvalitete. Zanka je v tem, da se boste ukvarjali s profesionalnim orodjem za ustvarjanje stopenj, kar pomeni, da boste tudi sami morali postati profesionalni oblikovalec stopenj. Na srečo to sploh ni tako težko, kot se zdi na prvi pogled. Ta mesec si bomo ogledali osnovne gradne elemente ustvarjanja 3D stopnje – sobe, osvetlitev in texture (z hitrim brizgom lave za zabavo). Naslednji mesec pa se bomo podali na pravo potovanje in si ogledali, kako lahko ustvarite zemljevide, ki se bodo kosali z najboljšimi.

PCF

MNOŽICA ZEMLJEVIDOV

Ne glede na način igre, sodi večina zemljevidov v tri grobe kategorije – vsaka od njih pa ima svoje posebnosti.



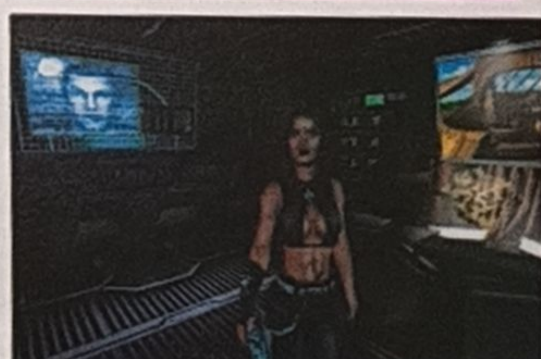
01 POD MILIM NEBOM

Popolna novost v *Unreal Tournament 2003* so terenski zemljevidi, ki ponujajo bojevanje med pohajkovanjem po naravi, prelepa jezera in rastlinstvo ter možnost, da se naučite svežega zraka. Še zlasti so primerni za ekipne igre, občudovali pa jih bomo lahko tudi v prihajajočih igrah.



02 VESELA KLAPA

Večigralski zemljevidi so lahko kar koli, od galeje do futurističnega računalniškega centra, običajno pa ponujajo neko središče, kjer se odvijajo spopadi, iz njega pa vodijo hodniki do dodatnih orožij in sob. Večina stopenj v *Unreal Tournament 2003* sodi v to kategorijo.

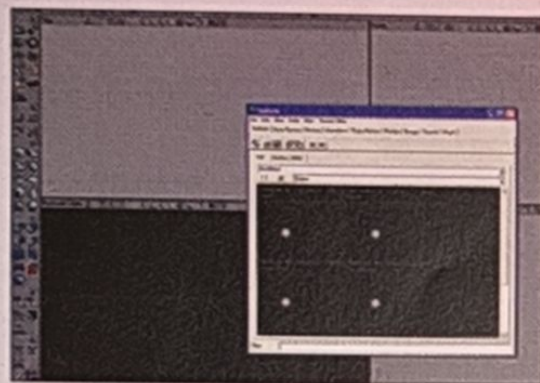


03 ENO SAMO ŽIVLJENJE

Enoigralski zemljevidi, na katerih se igralec spopada z vsem od A do Ž in med napredovanjem postopoma sprejema vedno težje izzive, so bili bolj znani v *Unreal 2* kot v *UT*. Ustvarjanje teh zemljevidov zahteva bistveno drugačen pristop kot ustvarjanje dobrega večigralskega zemljevida.

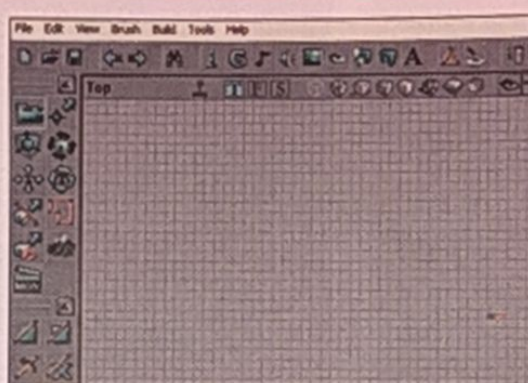
SOBA Z (BOLJ OSNOVNIM) RAZGLEDOM...

Vsak mora nekje začeti.



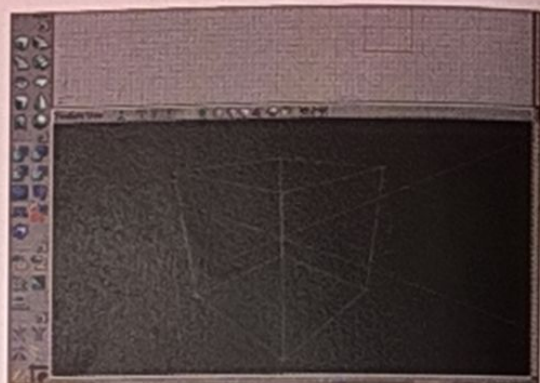
01 PRVI KORAKI

Najprej naložite *Unreal Editor*. Namesti se skupaj z *Unreal Tournament 2003*, čeprav je na disku 3 priloženih še nekaj drugih manjših programov, ki jih bomo omenili kasneje. Najprej si na hitro oglejte vmesnik. Glavno okno je razdeljeno v tri dele, ki prikazujejo zgornji, levi in celoten čelni pogled vaše stopnje, četrti pa je namenjen predogledu stopnje med ustvarjanjem.



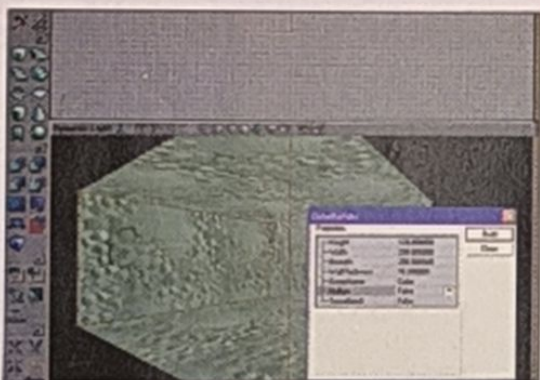
02 SPOZNAJTE VMESNIK

Na levi strani boste našli vrstico z orodji. Vsebuje vse, kar boste potrebovali za gradnjo in izboljšanje *Unreal* stopenj do popolnosti in še naprej. Vse ob pravem času, seveda. V glavnem delu okna se nahaja okno *Textures*, ki vsebuje vse slike, ki jih lahko določite našim objektom in jim tako dodelite videz pravih vojaških baz, vesoljskih ladij ali česar koli drugega.



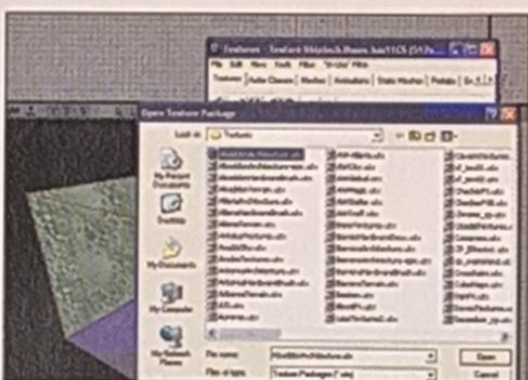
03 VSTOPITE V SVET

Začnete s preprosto sobo. Oglejte si naše štiri poglede na svet. Morda se vam dozdeva, da ne vsebujejo ničesar, kar pa ne drži popolnoma. Ta prostor zapolnjuje nekaj več kot samo zvezde – neskončno število stopenj. Za začetek morate vedeti, da ne sledite standardnim pravilom izgradnje stopnje, kamor sodita postavljanje temeljev in in zidov, namesto tega boste vsakič izrezali kos sveta.



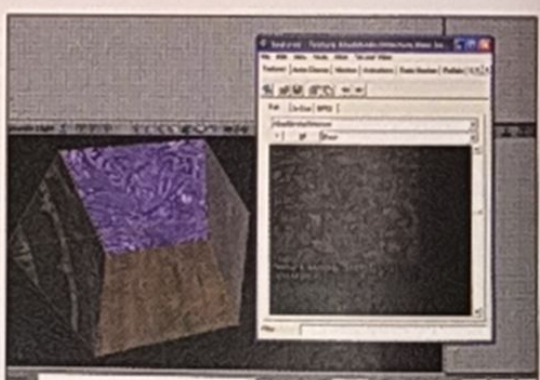
04 VAŠA ZAČETNA SOBA

Z desnim gumbom miške kliknite na ikono kocke na levi strani zaslona. Prikaže se seznam možnosti, ki vključuje širino, višino in dolžino. Prilagodite jih – ostale možnosti ignorirajte – in kliknite **Build**. Na zemljevidu se bo pojavila rdeča kocka ustreznih mer, ki ste jih določili. Zaenkrat jih vse nastavite na 512 x 512 in kliknite gumb **Subtract**. Najdete ga neposredno pod objekti, prikazan pa je kot modri kvadrat, ki se preliva v zelenega.



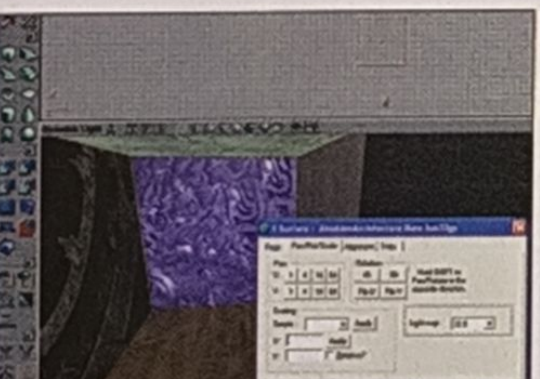
05 VSTOP V BREZNO

Unreal Editor tej kocki samodejno dodeli teksturo – ki ne sodi med pretirano pretresljive – in jo prikaže v glavnem pogledu. Naredimo jo bolj prijetno za oko. Odprite okno *Textures* in izberite **File → Open**. Uporabite lahko katero koli teksturo *UT2003*, vendar pa vse med njimi niso najbolj primerne. Izberite paket *Abaddon Architecture*. *utx*, ki ponuja obilico možnosti.



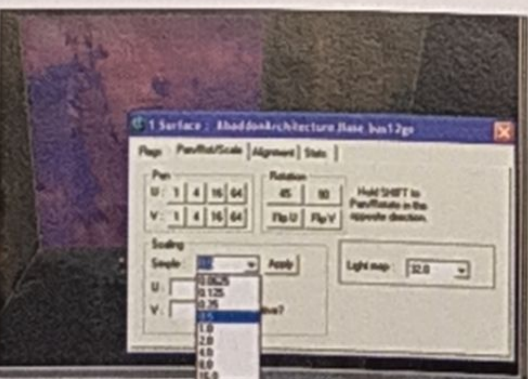
06 DIGITALNI GRAFITI

Komplet tekstur *Abaddon* je sedaj na razpolago. Izberite stran kocke tako, da kliknete nanjo, nato pa še na teksturo, ki jo želite nanesti. Vseh ne boste mogli videti iz enega položaja, kamero pa lahko preprosto premestite tako, da držite levi gumb, medtem ko premaknete miško, desni gumb pa nadzira rotacijo. Če želite pogled usmeriti navzgor ali navzdol, držite oba gumba miške in jo premaknite v zeleni smeri.



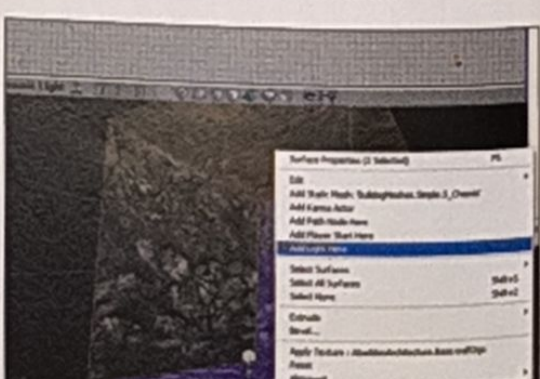
07 TAPECIRANJE ZIDOV

Tekstura je preprosta slikovna datoteka, postavljena na zid. Sama po sebi ne ve, da bi morala na primer biti sestavljena okrasna proga ali se neopazno zlit z opečnato strukturo sosednjega zidu. Prilagoditi je potrebno njihovo lego, da bodo dobile pravilni izgled. To storite tako, da z desnim gumbom miške kliknete na zid in izberete *Surface Properties*, nato pa **Pan/Rotate/Scale**.



08 DOBRO POSTAVLJENA SLIKA

Pričnite s spreminjanjem velikosti slike v padajočem meniju **Scaling**. Na ta način lahko raztegnete teksturo tako, da zavzema celoten zid ali pa zmanjšate vrsto opek na resnično velikost in tako ustvarite realistično teksturiran zid. Postavite jo v pravilno lego z uporabo tipk **U** in **V**. Kar navadite se tega početja – napačno postavljene texture delujejo zelo površno.

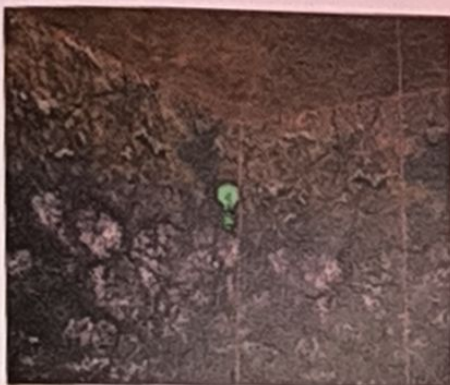


09 RAZJASNIMO STVARI

Se tako skrbno postavljene texture bodo na žalost neuporabne, če jih dejansko ne boste mogli videti. Okno za predogled prikazuje popolnoma osvetljeno sobo, vendar le zaradi priročne urejanja – v resnici ni nobenih virov svetlobe, ki bi osvetljevali igralčevo pot. Luč dodate tako, da z desnim gumbom miške kliknete na tla v sobi in izberete **Add Light Here**.

NADALJUJEMO...

Vzdušje v vaši sobi je omejeno le z vašo domišljijo.



10 POSTAVITE ŽARNICO

Luči so prikazane z ikonami majhnih žarnic. Žarnico izberete tako, da nanjo kliknete z levim gumbom miške. Sedaj držite [Ctrl], s čimer Unrealu dopoveste, da želite premakniti objekte, in premikajte miško, medtem ko držite levi gumb (od strani do strani), desni gumb (naprej in nazaj) ali oba (navzgor in navzdol).



11 ZGRADITE VSE

Da bi lahko videli njene učinke v svetu, je potrebno zemljevid zgraditi. Izberite Build → Build All. Za ta zemljevid vam bo postopek vzel le nekaj sekund, ta čas pa se bistveno podaljša z rastjo vaše stopnje. Ko ste zaključili, lahko vidite, da luč meče bolj realistično svetlobo na straneh sobe. Čas, da se približate in stvar začnete dojemati osebno...



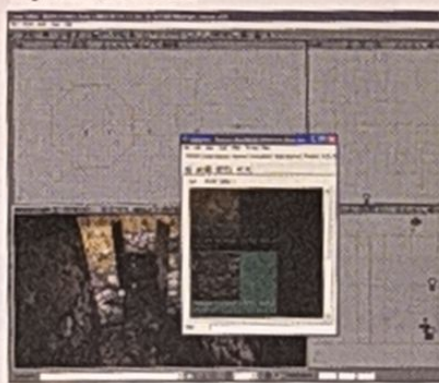
12 ZAČETNE TOČKE

Da bi Unrealu dopovedali, kje želimo začeti, potrebujete točko PlayerStart. Dodate jo enako kot svetlobo, tako da z levim gumbom miške kliknete na tla v sobi in nato kliknete z desnim gumbom. Tokrat izberite Add Player Start. Prepričajte se, da je vaš disk Unreal v pogonu CD-ROM in pritisnite [Ctrl]+[P], da naložite zemljevid.



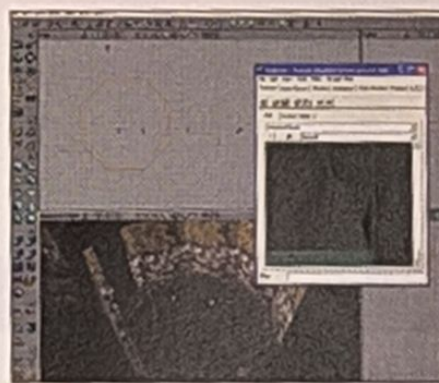
13 DRUGA SOBA

Celoten izdelek bo veliko bolj zanimiv, če boste dodali novo sobo. Ustvarite cilindrično sobo, natanko tako, kot ste izdelali prvo, med sabo pa ju povežite z dodatno kocko, ki se razteza v hodnik. Prepričajte se, da so vse stvari poravnane, preden uporabite ukaz Subtract, saj boste v nasprotnem primeru morali med prehodom iz ene sobe v drugo paziti na vsak korak.



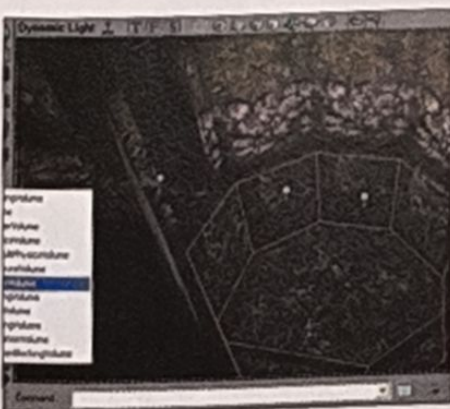
14 SLIKANJE IN OKRAŠEVANJE

Veliko časa pri iskanju tekstur vam lahko prihrani izbira jezička In Use v Texture Browser. Kot že samo ime pove, se tukaj prikažejo le tiste texture, ki ste jih že dodelili delom vaše stopnje, kar vam preprečuje, da bi izbrali nekaj podobnega, a kljub temu drugačnega. Teksturirajte vaše zidove natanko tako kot v prvi sobi in dodajte nekaj luči.



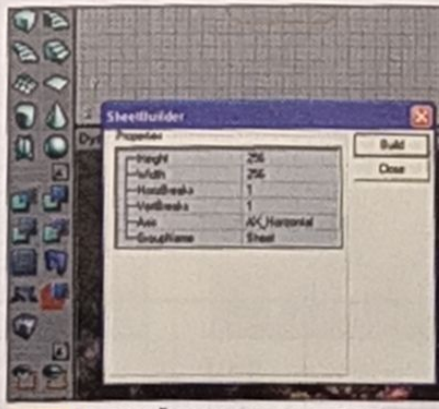
15 PLAVANJE

Stvari lahko popestrite tudi tako, da v okroglo sobo dodate bazen. Ustvarite nov čopič zelene velikosti in globine in ga postavite pod glavno sobo. Kot običajno uporabite ukaz Subtract, nato pa se prepričajte, da ste uporabili ustrezne texture. Sedaj je potrebno poskrbeti le, da bo domislica delovala.



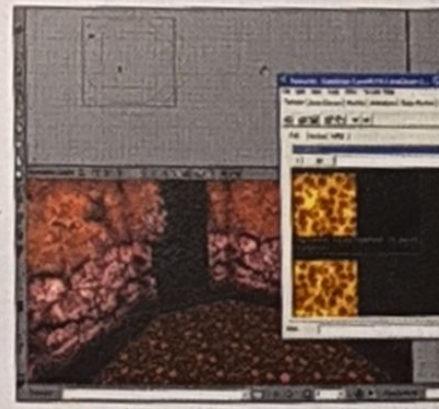
16 NADZOR NAD PROSTORNINO

Ko ste izbrali čopič, z desnim gumbom miške kliknite gumb Volume in izberite Water Volume. Zgradite stopnjo in jo preigrajte. Skočite v bazen in malce zaplavajte... Vendar pa razen plavanja nič ne nakazuje, da je bazen poln vode. Za pravi učinek se še malce poigrajte.



17 POVRŠINSKA NAPETOST

Voda potrebuje površino. Dodamo jo z uporabo Sheet – pravokotnega 2D objekta s teksturom. Ustvarite ga preko vrha bazena, kjer se začne površina vode, in mu dodajte teksturo. Po izdelavi preigrajte stopnjo. Sedaj voda še ne bo imela pravega izgleda, a je to mogoče enostavno.



18 LUČI ZA LAVO

Uporabite enako tehniko in izdelajte bazen lave, tako da izberete Lava Volume namesto Water. Ne pozabite postaviti luči okoli tega dela in jih obarvati rdeče. Zgradite stopnjo. Lava doda tunelu grozljiv element – hkrati pa ožge in zgolni vse igralce, ki se odločijo kopati.

PRILAGAJANJE TEKSTUR

Orodja za prevzem nadzora.

Poravnava tekstur je ena izmed največjih težav urejanja stopnje: na srečo pa ima UnrealEd množico orodij, ki vam olajšajo delo. Za hitre popravke izberite željeno površino, kliknite z desnim gumbom miške in izberite Alignment → Face, da določite mere teksturi, tako da se bo prilegala površini. Velikokrat je to tudi vse, kar boste morali storiti, še zlasti, če za dimenzije svoje stopnje uporabljate mnogokratnike števila 16.

Včasih pa to ne zadostuje povsem. Z desnim gumbom miške kliknite in izberite Surface Properties, nato pa stran Pan/Rot/Scale. Tukaj lahko prilagajate teksturo glede na površino, lahko jo vrtite ali spreminjate njene dimenzije. Če želite imeti natančen nadzor, pa se nič ne more primerjati z ročnim pristopom. Zaradi kliknite na ikono Texture Rotate ali Texture Pan. Ko boste sedaj držali [Ctrl] in premikali miško v 3D pogledu, boste premaknili teksturo na izbrani površini. Lahko jo vrtite, ji spreminjate velikost in z njo drsite tako dolgo, dokler ne bo natančno poravnana z ostalimi teksturami v vaši stopnji. Ko ste z delom zaključili, preprosto kliknite ikono Camera Movement, da vrnete miško v normalen način.

NAROČITE SE!

PRIHRANITE 16%

IN NIKOLI VEČ NE ZAMUDITE
IZVODA PCF!

PCFORMAT VAM PRINAŠA...

- >> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo igrami
- >> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
- >> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
- >> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in daljše teme

POKLIČITE ŠE DANES, DA SI
ZAGOTOVITE PREJEM NASLEDNJE ŠTEVILKE

02 330 330 1
JANJA



NAROČILNICA NA PCFORMAT

3 PREPROSTI NAČINI ZA NAROČILO

1. Pokličite Janjo na 02 330 330 1
2. Pošljite izpolnjen obrazec – poština je naš strošek
3. Pošljite izpolnjen obrazec po faksu na 02 330 331 1

PODATKI ZA NAROČILO

Želim se naročiti/podaljšati naročnino na **PCFormat**
(Prvi izvod, ki ga bo naročnik prejel, bo aprilski številka)

- ☐ CD izdaja 11.500 SIT
☐ DVD izdaja 14.900 SIT

VAŠI PODATKI

Ime in priimek:

Naslov:

Pošta:

Poštna številka:

NAROČNINO BOM PORAVNAL-A: (prosimo označite)

- ☐ Po prejemu položnice
☐ Po prejemu položnice v dveh mesečnih obrokih
☐ S kreditno kartico:
☐ EUROCARD ☐ AMERICAN EXPRESS ☐ DINERS CLUB
Št: - - -
Velja do:

Podpis:

Datum:

☐ Prosimo označite tukaj, če ne želite prejemati informacij od VideoToP-a.

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor

Nasledni mesec: V prodaji 3. maja

Predstavitev nVidiine tehnologije NV40

Težko pričakovan vpogled v delovanje grafičnih kartic prihodnosti.

VELIKANSKI TEST PROJEKTORJEV

8 strani opisov vseh projektorjev, ki so nam prišli pod roke.

OPISE TEŽKO PRIČAKOVANIH IGER

Končani različici iger Unreal Tournament 2004 in Splinter Cell: Pandora Tomorrow sta se ta mesec za las izmuznili našim opisovalcem. Naslednji mesec jima ne bo uspelo!



KAJ STE ZAMUDILI

PCF 25



V reviji
Supertest LCD monitorjev >>> Razburljiva prihodnost cipov >>> Novi Pentium 4 >>> Najgrozljivejši trenutki v igrah >>> Opis Final Fantasy XI
Na disku
Celoten program Recovermyfiles >>> Celoten Lightpad >>> Far Cry >>> Unreal Tournament 2004

PCF 24



V reviji
Oblecite svoj PC >>> Najbolj pričakovane igre leta 2004 >>> Supertest programske opreme >>> Reševanje podatkov >>> Linux
Na disku
Celoten Centurion Mail >>> Celoten Digital Cookbook >>> Deus Ex Invisible War >>> Crazy Taxi 3

PCF 23



V reviji
PC v letu 2004 >>> Ali je vaš PC pripravljen na Half-Life 2? >>> Intervju s futurologom Ianom Pearsonom >>> Maščevanje preko spleta
Na disku
Celoten Cinema 4D >>> Celoten Realsoft 4D >>> Celoten Pal Evidence Eliminator >>> Vega\$ Make It Big

PCF 22



V reviji
Windows Longhorn >>> 10 igračarskih tehnologij prihodnosti >>> Avtomatizirajte dom >>> Supertest osnovnih plošč
Na disku
Celoten Turbo CAD 7 >>> Celoten Xara Webstyle 2 >>> OpenOffice 1.1 (samo DVD) >>> Worms 3D

PCF 21



V reviji
Nasveti za obdelavo videa >>> Sestavite stiskil in tih PC >>> Athlon 64 >>> Mobilno računalništvo >>> Max Payne 2 >>> Call of Duty >>> Halo >>> Vodilo po modificiranju
Na disku
Celoten Dance eJay 2+ >>> Celoten SpamWeed >>> Celoten Your Uninstaller >>> Commandos 3

PC Format pretekle številke **880 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja), predzadnja številka **990 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Janja) ali pošljite e-mail na narocnine@pcformatslo.net

telefonija

Zbližujemo ljudi

1 mesec brezplačnih pogovorov v tujino*

Prednosti uporabe:

- klici cenejši do 60%
- brez priključnine in naročnine
- visoka kvaliteta in enostavnost
- omogočen prikaz številke klicočega (CLIP)
- pregled opravljenih klicev preko spletnih strani

*Ponudba velja za vse nove uporabnike v znesku 1000 SIT.

www.amis.net

080 20 10

zanesljivo
amis



PCF Hardcore

Modi/Naredi sam/Ekstremi/Nasveti **Prepovejte bež!**

IVO VIDERGAR TEMNI JEDI



POMLAD

O, da... pomlad je tu, ružice cvetijo, vsi se imamo prav fino in take zadeve. Ja, pa ja. Menda. Smola z vremenom se nas je držala tudi konec marca, ko smo zaključevali redakcijo. Tople dneve je zamenjal – sneg. Sicer le za en dan, a je bilo vse ostale dni pasje hladno in predvsem mokro. Verjemite mi, da je dež popolnoma napačno stanje vremena za normalno delo.

In ko mi je pol uredništva primazalo nekaj gorkih okoliš in mi prepovedalo pritoževanje, sem se končno spomnil, kaj vse vam bomo tokrat predstavili v rubriki PCF Hardcore. Ponovno vam bomo pomagali preurediti namizje, nadgraditi računalnik in izboljšati delovanje vaše strojne opreme. Najbolj zanimiva stvar ta mesec pa je vsekakor modifikacija, ki si jo lahko ogledate na tej strani. Medtem ko se cel svet peha za boljšo, bolj svetlečo in predvsem pregrešno drago opremo, imajo nekateri še vedno čisto svoje in unikatne poglede na svet okoli sebe, kar nas resnično veseli. In ko smo že pri pogledih – odpravite se na www.pcfformat.net/forum in nam povejte, kako vi vidite pisani svet okoli vas.

ivo@videotop.si

SPOZNAJTE MOŠTVO



IVO VIDERGAR
Ivo je ta mesec bolj lenaril na račun mavčne ovrtnice, ki jo je staknil po prometni nesreči, a je vseeno prispeval nekaj godrnjavah izjav, ki so nam popestrile dan.



BARBARA BANOVIC
Barbara je ta mesec prevzela vlogo namiznega serviserja in pridno vijala... nikoli ne zaupajte ženski s potencialno nevarnim orodjem v roki.



FRAN LHOTKA
Fran je tokrat spet razmišljal o novostih z modifikatorskega področja. Rezultate njegovih razmišljanj lahko seveda preberete v njegovi kolonni.



BOŠTJAN KRAJNC
Boštjan je v norišnici ob postavljanju revije celo uspel razorožiti Barbaro in skriti izvir na omari, kjer ga ni mogla doseči. Awe Miso!



UROŠ GLAD
Marec je na Uroša pozitivno vplival, zato je spisal kolonno o novih Zalmanovih hladilnih reševah. Zakaj ga to prime ravno na pomlad, ne bomo nikoli izvedeli.



GREGOR MIRAZ
Ko smo ga zbežali iz WC-ja, kamor je pobegnil pred Barbaro, je rekel: izdavi, da se bo preselil v Južno Ameriko, ker so gvenki menda manj strašljivi.

FILOZOFIJA KIČA

Naj kar takoj nekaj razčistimo – to ni prvoaprilska šala. Dani je čisto resen navdušenec nad modifikiranjem, ki pa svojo vlogo v tej skupnosti vidi nekoliko drugače. Najbolje bo, če kar povzamemo njegove besede: "Oblaki so dokaz za posmrtno življenje parnih robotov in Unix je vrhunec sporazumevanja med umom in materijo. Internet in razne računalniške revije so prepolni najsodobnejše hi-tech krame: nepotrebno naspidiranih procesorjev; osnovnih plošč, ki se malodane že zavedajo samih sebe...; grafičnih kartic s hlajenjem, kot ga ima kaka manjša jedrska elektrarna, zvočnih kartic, katerih zvok ti napolni tudi mandeljine, danko in vsaj še eno ledvico... In zakaj vse to: ker bebci padajo na potrošništvo in minljive užitke. Živimo torej na koncu zgodovine, postmodernizem in 'vse je možno' sta ključna idiotizma Krasnega novega sveta. Vse je biznis, kar se ni, pa še bo. Ni dvoma. In nekako ni alternativ, pravijo tisti, ki se na to spoznajo. Meni osebno dol visi za 'dober okus', politično brezjajčnost (kje hudiča so partizani?), za visoko tehnologijo in omamljanje z doma posajenim peteršiljem, za kiberseks in pice po žici. PANKA NAM MANKA! Zame je kič ena možnih alternativ: pa ne tisti kič, ki je tako ali tako že 'umetnost' srednjega sloja (mimogrede: umetnost je plod glagola 'umetnem ti ga'), tudi ne kič, ki je že tako kič. Mene zanima kič 'u iber!'."

In modifikiranje? Dani pravi takole: "Jaz prisegam na stroje do največ 300MHz (Celeroni so zakon), diski ne smejo biti večji od 4Gb, bog ne daj kak DVD ali CD-RW; PC pa mora biti cenejši od 15.000 SIT (če bi ga pomotoma kupil) in zgonjen do amena. No ja, dodatno dam kakega jurja za PCI modem. Stroški modifikacije enega PC-ja nikakor ne smejo presežati tri jurje, sicer zmanjka denarja za klobase in kruh. V glavnem delam z navadnim steklom, plastičnimi namiznimi prtji, umetnim krznom in prav takimi rožami...PC-jev znotraj nikakor ne očistim, ker me veseli, ko iz ventilatorja leti prah na monitor in tipkovnico (če sploh montiram kam kak ventilator, da sem bliže trendom – 300MHz hud Celeron ga tako ali tako ne rabi...)."



Dani Bedrač

Dani je veteran v pravem pomenu besede. Malo je krajev na zemeljski obli, ki jih še ni obiskal in še manj je stvari, ki jih ni preizkusil, od alpinizma preko gnosticizma do glasbe. Njegova dobra volja, pragmatičen pristop k vsemu, kar počne in kupi energije so prav nalezljivi.

"Materialni stroški modifikacije znašajo 3200 SIT, kar krepko presega moje modifikatorske standarde, vendar me tolaži misel, da mi je ostalo vsaj še devet umetnih cvetov, več kot dve tretjini plastičnega prta in nekaj nalepk."



Angelček iz mavca, ustrezno obarvan, 750 SIT

Cvetlične nalepke (bleščeče), 600 SIT

Plastičen namizni prt s cvetličnim vzorcem, 650 SIT

Stikalo (industrijsko) za vklop, 400 SIT

Šopek umetnega cvetja, 800 SIT (uporabljena dva cveta in pol)

➤ EKSTREMNO PRILAGAJANJE

NAMIZNA ZAVIST

NA DISKU

24-KARATNI

TRIK

>>VROČA PODROČJA

KO PRIPEKA

NextStart podpira vroča področja. To ne pomeni, da vam pomaga izbrati letovišče, temveč da lahko določite dele zaslona, kjer se bo pojavil meni, ko boste kazalec zapeljali nanje. Vročna področja lahko določate med nastavitvami NextStart in sicer na jeziku **Hotspots Definition**, kjer preprosto izberete, kateri del ali rob zaslona želite aktivirati na tak način in kateri meni naj se tam prikaže oziroma kateri program se naj takrat zažene.

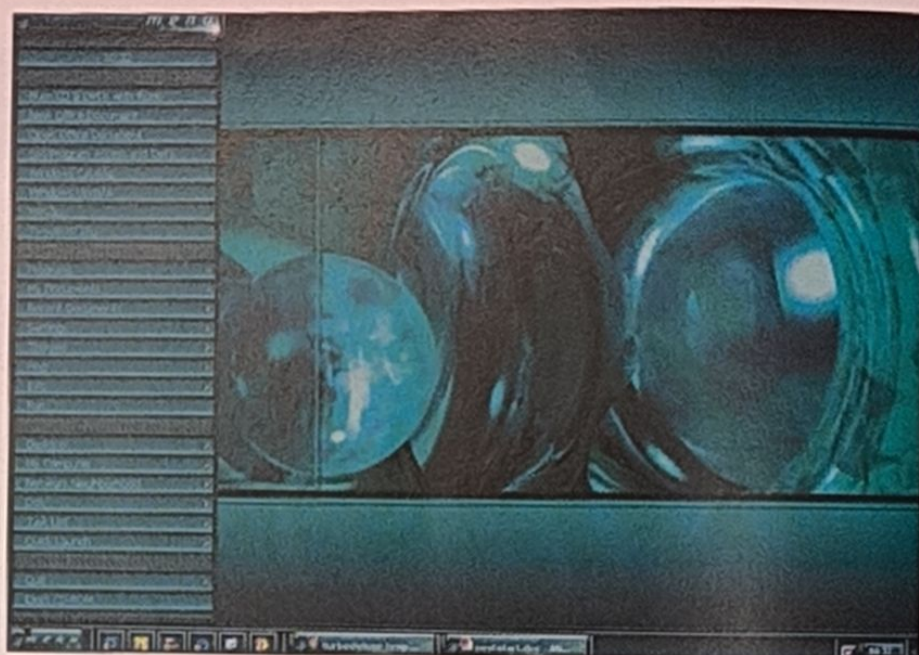
Tokrat smo preizkušali novo različico programa *NextStart*, ki bo vaš meni Start popeljal na novo dogodivščino.

Torej radi brskate po Windows in videz sistema prilagajate svojim potrebam? No, potem ste na pravem naslovu. Te strani so posvečene igranju, spreminjanju in izboljšavam Windows, dokler se ta ne obrne na hrbet in pusti, da ga čohamo po trebuhu kot priden kuža, kar od njega tudi pričakujemo. Tokrat vam predstavljamo najnovejšo različico programa *NextStart*, s katerim lahko radikalno spremenite videz Windows, ne da bi bili prisiljeni plezati po učni krivulji, višji in bolj strmi od Mount Everesta (in ta je visok 8.848m, če vas zanima). Ko je program nameščen, so neverjetno namizje in pametni meniji oddaljeni le za nekaj klikov. Ko bi bilo vse tako enostavno...

Brez težav

NextStart je v bistvu zamenjava za meni Start in opravilno vrstico in je prilagodljiv do te mere, da brez težav teče skupaj s privzeto školjko Windows, če bi radi prihranili sistemске vire, pa ga lahko nastavite kot lastno školjko. Največja prednost *NextStart* je ta, da ponuja odlično in enostavno okolje, ki ga lahko prirejate po lastnih potrebah.

NextStart 3.0 boste tokrat našli na priloženih diskih, lahko ga pa tudi snamete z www.winstep.net, če vam je ljubše. Deluje z vsemi različicami Windows, od 95 naprej. Najnovejša različica vključuje nekaj odličnih sprememb že tako briljantnega izvirnika.



Če vam je všeč zelen vesoljski videz, vam bo tema *AquaZone* prav prijetno požgečkala zenice.

NextStart je shareware in vas bo stal 4.800 SIT, brezplačno pa ga lahko preizkusate 30 dni. In še to – program zahteva namestitev datotek *Visual Basic 5 Runtime*. Če računalnik uporabljate že dalj časa in ste namestili že več programov, potem jih verjetno že imate, če ne, pa jih lahko snamete z www.microsoft.com/downloads/release.asp?releaseid=12651. Glavna težava pri nameščanju

novih školjk ali zamenjav za meni Start, kot sta *LiteStep* ali *Geoshell*, je v tem, da zahtevajo ponovno ustvarjanje menijskih vnosov za vse programe, ki so že nameščeni. To je seveda zamudno opravilo, še posebej, če imate nameščenih veliko programov. Ena boljših lastnosti programa *NextStart* je ta, da to stori popolnoma samodejno. Pregleda namreč mapo *Program Files* in ustvari

>>NASLEDNJI MENI PROSIM

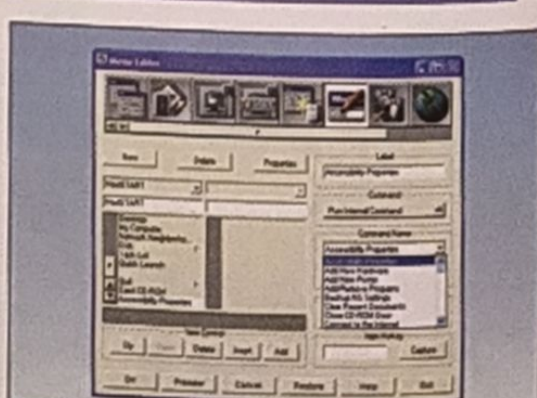
Hiter vodič po spreminjanju menijev v *NextStart*



01 ZAČETEK Največja prednost *NextStart* je prilagodljivost. V meniju **Preferences** lahko spremenite praktično kar koli. Urejanje menijev je ključ do tega, da bo rezultat točno tak, kot želite. Odprite **Preferences** in pojdite na jezik **Menu Editor** in pokazali vam bomo, kako prilagoditi meni **Start**.



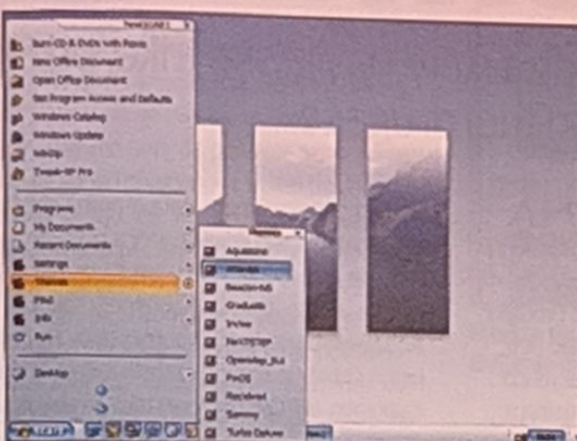
02 PO NAROČILU Najprej izberite meni, ki bi ga radi predelali. S spustnega seznama izberite **NextStart**, saj je ta glavna zamenjava za meni **Start**. Z drsnikom se lahko nato premikate med različnimi možnostmi in izberete tisto, ki jo želite spremeniti.



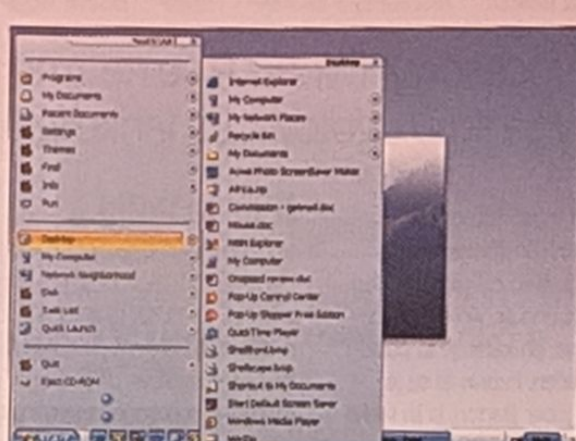
03 STREŽBA VKLJUČENA Če želite spremeniti dejanje menijskega vnosa, ga označite ali izberite **Add** iz menija **Control**, da dodate nov vnos. Meni **Command** nadzoruje, kaj vnosi počno. **Run Program** ali **Run Internal Command** sta posebej uporabna. Eksperimentirajte in si oglejte vse možnosti, ki so na razpolago.

>>NA SPREHODU

Pokazali vam bomo štiri odlične stvari, ki jih lahko počnete v *NextStart*.



01 DOMAČE TEME Prva stvar, s katero se spleta poigrati, so teme. Kliknite na meni **Start** in poiščite meni **Themes**, kjer boste našli 10 novih tem. Vsaka tema ima lastno in izjemno kul 3D ozadje.



02 DOSTOP DO VSEGA Oglejte si meni **Desktop**, **Quick Launch** in **Task List**, ki jih najdete v meniju **NextStart**. Preko njih lahko dostopate do česar koli z vašega namizja (zato lahko skrijete vse ikone na namizju), vrstice za hitri zagon in aktivne programe.



03 KUP MOŽNOSTI *NextStart* vključuje eno najnaprednejših pogovornih oken za možnosti, kar smo jih videli. Možnosti je dobesedno na stotine, vse pa znatno vplivajo na delovanje *NextStart*. Izberite **Preferences** iz menija **Start/Settings** ali kliknite na ikono v sistemskem pladnju.



04 OPRAVILA V oknu **Preferences** boste našli jeziček **Startbar Preferences**. Tukaj lahko spreminjate možnosti, ki vplivajo na funkcionalnost opravilne vrstice. Določite lahko celo, naj bo ta prosojna. Pazite le, da ne boste prosojnosti nastavili na 100 odstotkov, ker bo popolnoma izginila.

vnose za vse nameščene programe v novi meni *NextStart*.

Pogled na svet

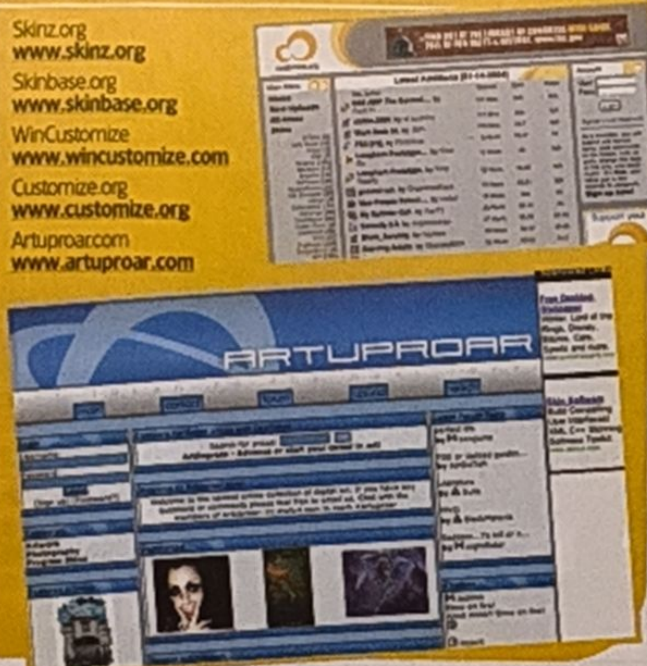
NextStart vam ponuja tudi veliko več nadzora nad programi, ki jih zaganjate na računalniku, in sicer tako, da ustvari menije za trenutno aktivna opravila in programe v sistemskem pladnju, ki jih lahko postavite kamor koli na zaslonu. Vse menije, ki jih uporabljate v *NextStart*, lahko v veliki meri prilagajate. Spreminjate lahko položaj drsnika, izberete, kako se bo izvajala aktivacija menijev, prilagajate lahko grafično podobo in kateri gumb miške bo aktiviral menije.

Najboljša lastnost *NextStart* pa je podpora za teme. Da, prav ste uganili, preobleke lahko spreminjate, kakor vam je drago, kar pomeni, da lahko celoten videz namizja spremenite le z nekaj kliki. Če vam privzeta tema ni všeč, jo lahko spremenite v nekaj minutah. Seveda se lahko tudi odpravite na splet in snamete več tem za *NextStart* – na desni so spletne strani, na katerih boste našli goro tem.

PCF

SPLETNE STRANI

Terme za *NextStart* lahko snamete na teh straneh.



Sanjski produkti

Dobrodošli v sanjskem svetu **Fran Lhotka**.

Za vedno sveže novice s področja ekstremnega hlajenja poskrbi Dansko podjetje Asetek. Pred kratkim je namreč predstavilo najnovejšo kompresorsko hlajenje VapoChill LightSpeed SACC(tm)! Asetekove ambicije, da prevzamejo krono od nVENTIV-ove Prometeje, so očitno obrodile sadove. LightSpeed je zunanja kompresorska enota za hlajenje procesorja na temperature pod 0°C, nameščena pa je v lepo oblikovano aluminijasto ohišje, združljivo z Midi ohišji proizvajalca Lian-Li. Kompresor, ki deluje na 220V je pripravljen odvajati do 240W pri pičlih -25,5°C oz. pri 0W na -48°C! V kompletu je še izjemni mikročip, katerega naloga je nadzor temperature, zmanjševanje hrupa, nadzor senzorjev, ventilatorjev in preprečevanje nabiranja kondenza oziroma skrb za varnost celotnega računalnika. Pregleden LCD zaslon je samo še dodatna prednost, ki pripomore k izjemni funkcionalnosti tega "hladilnika". Ostane le še vprašanje, koliko denarja bo potrebno odšteti za LightSpeed. Maloprodajna cena bo svojih 188.000 SIT, kar bo za večino uporabnikov preprosto prevelik zalogaj. Ne glede na to je Aseteku spet treba čestitati za trenutno najmočnejše kompresorsko hlajenje na svetu.

Nekako v času izida novega Vapochilla so se pri konkurenčnem nVENTIV-u odločili za malce drugačen korak. Novo kompresorsko hlajenje Mach II ST je namenjeno predvsem navdušencem, ki jim je bilo doslej nemogoče odšteti goro denarja za sisteme, kot sta Prometeja Mach 2 ali Asetek Vapochill XE. Po besedah proizvajalca je Mach II ST enako močno kompresorsko hlajenje kot njegov starejši brat, Mach 2, kar pomeni, da je pripravljeno na odvajanje do 200W. Edina razlika naj bi bila v tem, da bo zadeva nekoliko cenejša. Pričakovana maloprodajna cena okoli 130.000 SIT pa bo spet nedosegljiva za večino navadnih smrtnikov.

Napajalnik, ki pri opravljanju svojega dela proizvaja 0 decibelov hrupa? Da, tudi to je mogoče. Beseda ne teče o vodno hlajenem napajalniku, temveč o pasivno zračno hlajenem. Podjetje Yesico izdeluje prav takšne napajalnike. Na voljo sta različici od 350W in 420W. Cena 420W modela v Nemčiji znaša 200 evrov. No, toliko o sanjski opremi, zdaj pa le odprite oči.



MAG. FRAN LHOTKA, COOL-PC
www.cool-pc.org

➤ MOBILIZACIJA

STROJNE IZBOLJŠAVE

NA DISKU

24-KARATNI

TRIK

>>> TEKMA VODIL

NE SPREGLEJTE NAVIJANJA SISTEMSKEGA VODILA

Odklepanje množilnikov je očiten cilj tega prispevka, a vseeno ne spreglejte prednosti višanja frekvence sistema. Ogromno uporabnikov je znatno pospešilo delovanje sistema samo tako, da so frekvenco sistemskemu vodilu zvišali na 200MHz. Če se odločite za tovrstno navijanje, pa seveda potrebujete kakovosten pomnilnik, prav tako pa ne bo odveč pošteno hlajenje, boste pa deležni znatnega pospeška brez vpoklica svinčnika ali svedra.

AMD-jevi procesorji Athlon XP se ne zmenijo za stare navijalske trike, pri PCFormatu pa smo ugotovili, da lahko igramo tudi drugače...

Možnost navijanja, kot vse ostale novosti s področja računalniške strojne opreme, ne ostajajo dolgo iste. Kakor hitro se naučite navijati eno generacijo procesorjev, že se pojavi nova, pri kateri je ta postopek popolnoma drugačen. In prav to se je zgodilo z izdajo novih jader Barton, ki jih lahko najdete v novih Athlonih od 2500+ naprej.

Nedolgo tega smo vam opisali proces barvanja Athlona, s čimer ste ga lahko odklenili – podrobnosti preberite v PCF 20. Na žalost pa trik z mostičkom L3, ki je bil podlaga za odklepanje prejšnje generacije AMD-jevih procesorjev, pri novi, torej tistih, zasnovanih na jedru Barton 2500+, ne deluje več. V normalnih pogojih to seveda pomeni, da je mogoče te procesorje navijati samo tako, da se poigrate z možilnikom. Ker ta možnost ni nikogar pretirano navdušila, se je cela vojska navijalcev po vsem svetu spravila na delo in v sobah, osvetljenih z neonsko lučjo, praskala po mostičkih, a rezultati niso bili vzpodbudni.

Kjer je volja...

Vse pa ni tako črno, kot se zdi, saj AMD ni zaklenil mostička L5. Običajno tega mostička niti povohali ne bi, saj ta določa le, če je procesor mobilni ali namizni, iznajdljivi navijalec Petr Koc pa je ugotovil, da je mogoče frekvenco mobilnih procesorjev spreminjati v realnem

pomembnem predpogoju. Vaša osnovna plošča mora namreč vključevati nabor s podporo za mobilne procesorje. To zna biti pa problem, saj nForce 2 (trenutno najpopularnejši nabor za AMD-jeve procesorje) mobilnih čipov ne podpira – čeprav je mogoče zaobiti tudi to, in sicer z uporabo WPCREDIT (prav tako na disku), s

“Vojska navijalcev po vsem svetu se je spravila na delo in v sobah, osvetljenih z neonsko lučjo, praskala po mostičkih”

času, zahvaljujoč zmogljivostim teh čipov, imenovanih PowerNow! Po dolgotrajnem raziskovanju je Petr napisal programček, imenovan CPU MSR (ki ga boste našli na tokratnih diskih), ki vam omogoča spreminjanje nastavitev procesorja v realnem času.

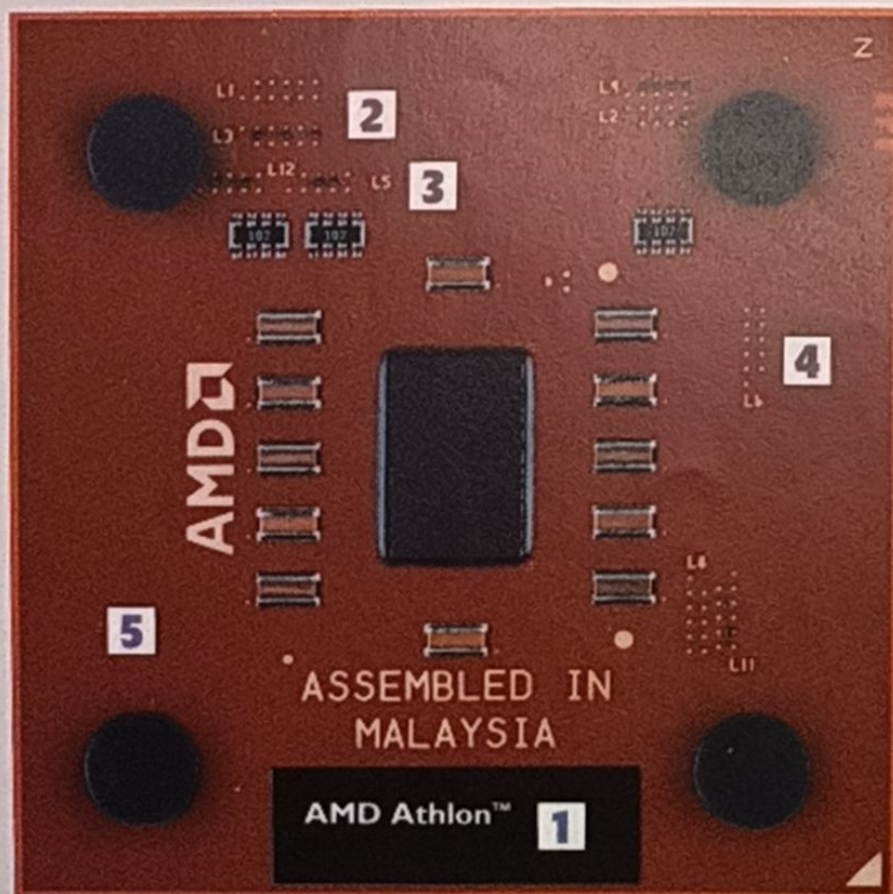
Za uporabo tega programa pa obstaja en

katerim lahko spremenite registrske vrednosti nabora in omogočite uporabo CPU MSR. Če imate osnovno ploščo z naboroma VIA ali SIS, je vse skupaj veliko bolj enostavno (še posebej pri naboru SIS).

Najprej seveda preverite, če trik z mostički L3 resnično ne deluje – če deluje, se raje po-

>>> PODROBNO

Če želite svoj novi Athlon XP spremeniti v mobilni procesor, je čas, da poprimete za svinčnik...



1. INFORMACIJE O PROCESORJU

Dobro si oglejte informacije o procesorju, da boste točno vedeli, kateri procesor si lastite. Za več podrobnosti si oglejte množico različnih forumov in spletnih strani na to temo. Pri starejših čipih se lahko poslužite enostavnejšega trika z mostički L3 za odklepanje množilnika.

2. NASTAVITVE MNOŽILNIKA

Če ima vaš procesor jedro Thoroughbred, boste s povezavo mostičkov L3 odklenili procesor, pri jedru Palomino pa je potrebno povezati vse mostičke L1.

3. NAČIN DELOVANJA

Konektorji L5 določajo način delovanja procesorja in prav ta mostiček je potrebno spremeniti, če želite Athlona XP spremeniti v mobilni procesor, s čimer boste z orodjem CPU MSR lahko v realnem času spreminjali množilnik.

4. IDENTIFIKATOR FREKVENCE ZA MOBILNI PROCESOR

Konektorji L6 definirajo nastavev množilnika za mobilne procesorje. Ker delate z namiznim procesorjem, so ti mostički privzeto celi, zaradi česar je množilnik zaklenjen na največ 11x.

5. DISTANČNIKI

Če se imate namen poigravati s procesorjem, boste morali večkrat sneti in namestiti hladilnik, pri čemer tvegate, da boste poškodovali procesor. Omislite si distančnike, da ga zaščitite.

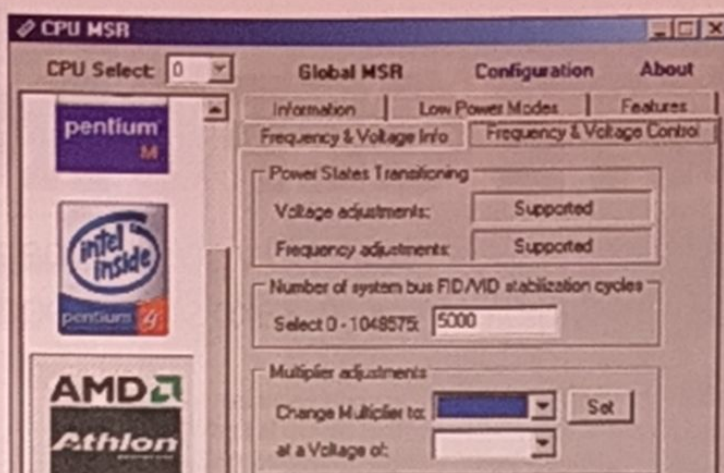
služite že opisane metode, saj je veliko enostavnejša, za pomoč pa polistajte po PCF 20. Ko ste prepričani, da imate enega od novjših procesorjev, pa poskusite s tukaj opisano metodo.

Realni čas

Če želite uporabiti programsko opremo za navigiranje v Windows, je potrebno procesor najprej nastaviti tako, da ga bo sistem zaznal kot mobilnega. To storite tako, da povežete tretjo povezavo na levi v banki konektorjev L5. Ves postopek je opisan v okvirju. Ker imajo ti procesorji keramično ohišje, bo za povezovanje konektorjev dovolj kar navaden svinčnik.

Preden pa dobite poln dostop do nastavitve množilnika vašega procesorja, pa je potrebno podreti še nekaj mostov, in sicer tistih med konektorji L6 (šestica na čipu izgleda kot "b"). Na namiznih procesorjih so ti konektorji privzeto povezani, zaradi česar je najvišji množilnik pri PowerNow! omejen na 11x. V tabeli si oglejte, kako množilnik nastaviti po svojih željah.

Če prekinete povezavo med vsemi mostički, bo najvišji množilnik 24x, a pomnite, da lahko v takem primeru vaša osnovna plošča množilnik nastavi na najvišjo vrednost, s čimer lahko uničite



Navijte svojega Athlona XP v realnem času z odličnim CPU MSR – in življenje nikoli ne bo več enako.

procesor. Zato je najbolje, če sistemsko vodilo nastavite na nižjo hitrost, če seveda želite navijati, kolikor vam procesor dopušča, najbolje pa je, če ste nekoliko selektivni pri nastavljanju množilnika – boste vsaj vedeli, kakšne so privzete nastavitve vaše osnovne plošče. Ko ste vse opravili, lahko računalnik zaženete v Windows in zaženete CPU MSR, da spremenite množilnik.

PCF

>>ČASOVNA TABELA Kako nastaviti množilnike za Athlona.

MNOŽILNIK	FREKVENCA	MOSTIČEK L6	MNOŽILNIK	FREKVENCA	MOSTIČEK L6	MNOŽILNIK	FREKVENCA	MOSTIČEK L6
5,5x	550MHz	●●●●●	10,5x	1,05GHz	●●●●●	16,5x	1,65GHz	●●●●●
6,0x	600MHz	●●●●●	11,0x	1,10GHz	●●●●●	17,0x	1,70GHz	●●●●●
6,5x	650MHz	●●●●●	11,5x	1,15GHz	●●●●●	18,0x	1,80GHz	●●●●●
7,0x	700MHz	●●●●●	12,0x	1,20GHz	●●●●●	19,0x	1,90GHz	●●●●●
7,5x	750MHz	●●●●●	12,5x	1,25GHz	●●●●●	20,0x	2,00GHz	●●●●●
8,0x	800MHz	●●●●●	13,0x	1,30GHz	●●●●●	21,0x	2,10GHz	●●●●●
8,5x	850MHz	●●●●●	13,5x	1,35GHz	●●●●●	22,0x	2,20GHz	●●●●●
9,0x	900MHz	●●●●●	14,0x	1,40GHz	●●●●●	23,0x	2,30GHz	●●●●●
9,5x	950MHz	●●●●●	15,0x	1,50GHz	●●●●●	24,0x	2,40GHz	●●●●●
10,0x	1,00GHz	●●●●●	16,0x	1,60GHz	●●●●●			

● POVEZAN ● PREKINJEN

GRADNJA IN PODIRANJE MOSTOV

Prefinjena umetnost spreminjanja stanja mostičkov...

Ko je govora o blokih konektorjev na keramičnem ogrodju procesorja, imate na voljo dve izvedbi Athlonov. Če ima vaš procesor zeleno ogrodje, je spreminjanje stanja mostičkov nekoliko bolj komplicirano kot pri procesorjih z rjavim ogrodjem. To pa zato, ker je AMD spremenil potrebno voltažo in s tem preprečil trik s svinčnikom, ki deluje pri procesorjih z rjavim ogrodjem (grafit v mini svinčniku je dovolj prevoden, da ustvari povezavo – zarisati je

potrebno le povezavo med konektorjema). Potrebno boste torej kombinacijo lepila (za zapolnjevanje luknj) in prevodnega epoksija za povezovanje kontaktov. Za več informacij o tem si oglejte vodiče v PCF 20.

Pri prekinjanju povezav pa je ravno obratno, saj je zeleno ogrodje mehkejšo in olajša delo. Če imate tak čip, lahko z dokaj ostrim nožem enostavno prekinete kontakte. Potisnite konico noža med dva kontakta – po-

vezava bi se morala takoj prekiniti. Za to seveda potrebujete precej mirno roko, saj so omenjeni mostički razmeščeni precej na tesno.

Če ima vaš čip keramično ogrodje, lahko za prekinjanje mostičkov ubere dve metodi. Trik z nožem deluje, če proces nekajkrat ponovite in stanjšate ogrodje, dokler ne prekinete povezave. Vse to pa je mogoče izvesti tudi z vrtanjem, za kar pa potrebujete izjemno majhen sveder in mirno roko.



Je komu prevroče?

Uroš Glad predstavlja nov sistem hlajenja.

No, pa smo dočakali tudi Zalmanov komplet vodnega hlajenja, ki se je napovedovalo že kar nekaj časa. In dočakali smo nekaj, kar bo še največjim amaterjem brez kakršnega koli znanja o računalniških in računalništvu na splošno hitro padlo v oči. Komplet je na pogled naravnost izjemen. Prav tako so hladilne sposobnosti na zavirljivi ravni. Osrednjo komponento sistema zagotovo predstavlja t.i. "Reserator", ki v eni enoti združuje kar tri različne komponente in sicer rezervoar za vodo, hladilna rebra – hladilnik ter vodno črpalko. Iz imen prvih dveh komponent je tudi sestavljeno ime tega "čudesa" (reservoir + radiator). Reserator je tako slabih 60cm visok in 15cm širok aluminijast valj modre barve in teže 6,5kg, v sredici pa skriva že omenjeni rezervoar za vodo – to vlijemo skozi "zamašek" v zgornjem delu reseratorja. Zaradi prostornega rezervoarja, ki lahko prejme kar 2,5 litra vode, ter ogromnih hladilnih reber, je zmoglost ohlajevanja vode izjemna in brez problemov omogoča hlajenje tudi večjega števila vodnih blokov (hladi lahko tudi več kot en računalnik). V spodnjem delu reseratorja je vgrajena izjemno tiha črpalka z možnostjo pretoka 300 litrov vode na uro, vodo pa zmoro poganjati do pol metra v višino. Če potrebujete zmogljivejše hlajenje, lahko vgrajeno črpalko zamenjate za zmogljivejšo.

Drugi zelo pomemben del kompleta je nov vodni blok z imenom ZM-WB2 Gold, ki ima za razliko od starejšega modela spodnjo stikalno površino prevlečeno z zlatom. Vodni blok je namenjen vsem procesorskim platformam, ki so trenutno na voljo (Socket 462/754/940, Socket 478). ZM-WB2 Gold preseneča s svojo velikostjo in oblikovanjem, pa tudi z izjemno gladko stikalno površino, ki je ključnega pomena za kvaliteto odvajanje toplote s površine procesorja. V kompletu se seveda nahaja potrebna dolžina silikonske cevi, indikator pretoka vode ter objemke za pričvrstitev cevi na izhodu iz ohišja.

GEFORCE FX

POSPEŠITE GEFORCA

NA DISKU

TEŽAVNOST 
POTREBEN ČAS 30 MINUT

Pretvorite GeForce FX 5900 v polnokrvnega FX 5950 s kar najmanj truda. Pokazali vam bomo, kako se osvoboditi spon počasnosti.

24-KARATNI

TRIK

>>> NASTAVITVE

NASVETI ZA NAVIGIRANJE
Nadgradnja BIOS-a prav ne-
verjetno vpliva na zmogljivo-
sti vaše grafične kartice, naj-
večja prednost tega BIOS-a
pa je ta, da ponuja boljše
možnosti za navigiranje, saj so
znani primeri, ko so kartice
stabilno delovale pri frekven-
ci jedra 520MHz in frekven-
ci pomnilnika pri kar 1.000
MHz. Za navigiranje lahko upo-
rabite PowerStrip ali Riva
Tuner, lahko pa se poslužite
tudi enostavne izboljšave v
registru. Zaženite urejevalnik
registra in poiščite ključ
HKEY_LOCAL_MACHINE\
SOFTWARE\NVIDIA Corpora-
tion\GlobalNvTweak,
ustvarite nov niz DWORD,
ga poimenujte CoolBits in
mu dodelite vrednost 3. Če
si sedaj ogledate Advanced
display settings, boste videli
nekaj novih menijskih vnosov,
vključno z možnostjo Clock
Frequencies.

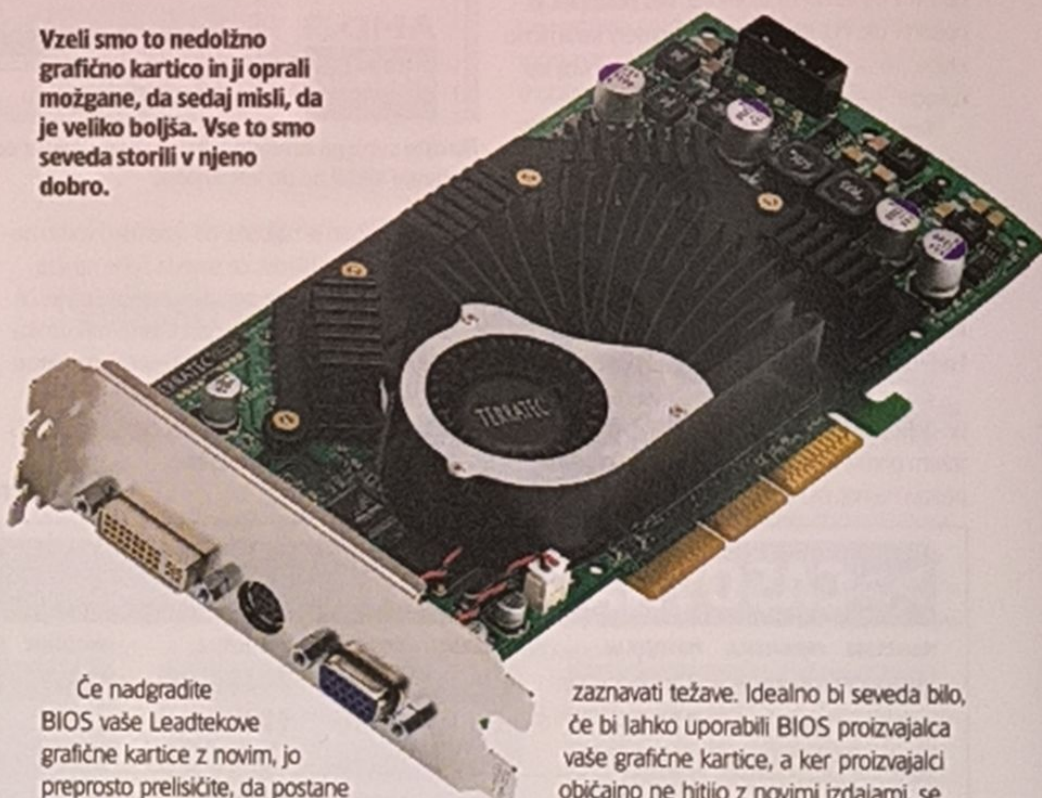
Medtem ko se bitka med nVidijo in
ATI-jem zastruje pred predstavitvi-
jo novih čipov, kaj radi pozabimo, da
bodo nove kartice dodatno znižale cene
obstojećih modelov. To je vsekakor pozitivna
poteza, ki je še toliko bolj zanimiva zdaj, ko
imate možnost spremeniti čisto običajnega
GeForce FX 5900 v kartico višjega ceno-
vnega razreda – GeForce FX 5950 Ultra.

To so nam omogočili iznajdljivi fantje pri
Leadteku. Podjetje je svoje inženirje zaposli-
lo tudi po izdaji WinFasta A380 Ultra (Ge-
Force FX 5950 Ultra), in sicer tako, da so
razvili in izpopolnili BIOS, ki kartico utiša za
kar 30 odstotkov. Takšna podpora je že sa-
ma po sebi vredna pohvale, najboljši pri-
tem pa je, da ima še en zanimiv stranski
učinek – s to isto nadgradnjo BIOS-a lahko
nadgradite kartico Leadtek WinFast A350
(GeForce FX 5900) v hitrejšo grafično karti-
co GeForce FX 5950 Ultra.

Omejitev hitrosti

To je mogoče zato, ker se GeForce FX
5950 Ultra le malenkostno razlikuje od mo-
dela 5900, saj je razlika med obema le v
hitrosti jedra in pomnilnika. Z obema grafičn-
ima procesorjema namreč upravlja identičen
BIOS – in prav BIOS določa tako hitrosti
grafičnega procesorja in pomnilnika, kot tudi
napetosti. Ravno zato nas je to odkritje toliko
bolj navdušilo.

Vzeli smo to nedolžno
grafično kartico in ji oprali
možgane, da sedaj misli, da
je veliko boljša. Vse to smo
seveda storili v njeno
dobro.



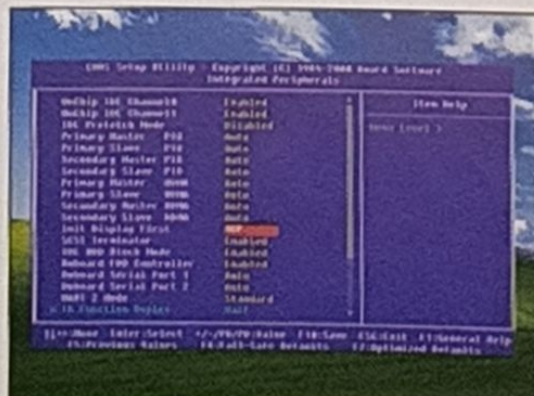
Če nadgradite
BIOS vaše Leadtekove
grafične kartice z novim, jo
preprosto prelisikate, da postane
prepričana, da je v bistvu model 5950,
kar primerno vpliva na hitrost pomnilnika in
napetost. Dostopni časi pomnilnika postane-
jo tudi bolj primerni, kar pomeni, da je karti-
co mogoče še dodatno naviti. Zabava se
dejansko prav začne komaj po nadgradnji
BIOS-a, saj lahko preizkusite, kako daleč
lahko potisnete kartico, preden pričnete

zaznavati težave. Idealno bi seveda bilo,
če bi lahko uporabili BIOS proizvajalca
vaše grafične kartice, a ker proizvajalci
običajno ne hitijo z novimi izdajami, se
boste morali zaenkrat sprijazniti z Lead-
tekovim BIOS-om (ki ga boste našli tudi na
diskih). Nadgradnja z omenjenim BIOS-om
pa ni brezupno optimistično početje, saj ima
večina kartic danes zasnovo, ki se le malen-
kostno razlikuje od referenčnega oblikovanja
izvirnega proizvajalca, kar velja tudi za
GeForce FX 5900.

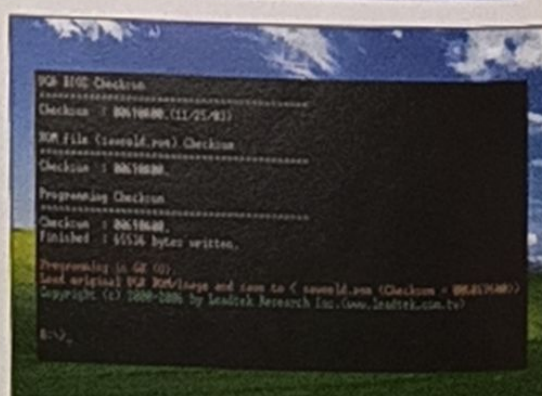
>>> NEVARNO, VISOKA NAPETOST Prefinjena umetnost razveljavitve napačne nadgradnje.



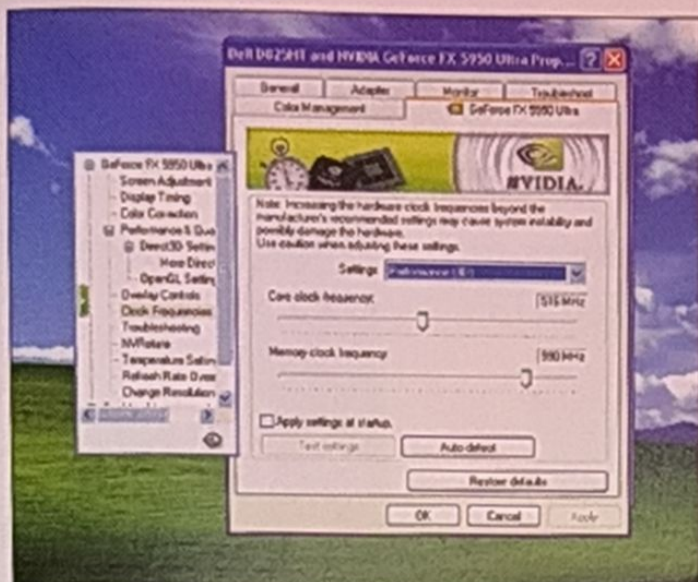
01 PREDPOGOJI Če ste nadgradili BIOS vaše
grafične kartice, pa ta sedaj ne deluje več, jo
lahko ponovno usposobite. Če ste seveda ustvarili
varnostno kopijo izvirnega BIOS-a in če imate pri roki
kakšno grafično kartico na vodilu PCI.



02 ZAGON Odstranite GeForce FX in namestite
grafično kartico PCI, preden ponovno zaženete
računalnik. Aktivirajte nastavitve BIOS-a in poiščite
nastavitev, ki daje kartici PCI prednost pred kartico AGP,
kadar sta obe nameščeni.



03 DVOJNI VID Ponovno namestite GeForce FX in
zaženite računalnik v DOS. V ukazno vrstico
vpišite WFFLASH . EXE SAVEOLD . ROM, če ste BIOS
seveda shranili pod tem imenom. Ko je proces končan,
ugasnite računalnik in odstranite kartico PCI.



Pa, pa BIOS

Za naš test smo uporabili Terratecovo kartico Mystify 5900, ki ima 256Mb pomnilnika pri 850MHz. Ker na Terratecovi strani ni nobenih nadgradenj BIOS-a, smo uporabili Leadtekov BIOS, postopek pa je opisan v vodiču na desni. Po nadgradnji je kartica privzela identiteto Leadtekovega WinFasta 5950 Ultra, vključno z logotipom. Že samo dejstvo, da je Windows ob zagonu zaznal novo grafično kartico je potrdilo, da je bila nadgradnja BIOS-a uspešna, po namestitvi novih gonilnikov pa je bil Windows trdno prepričan, da je vgrajena kartica GeForce FX 5950 Ultra.

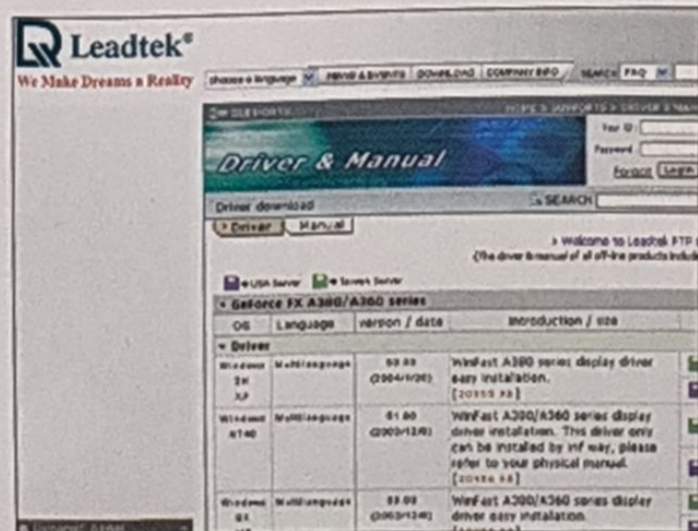
Ko smo zadevo testirali, nismo zaznali nobenih popačenj ali kakršnih koli težav z novim BIOS-om. Pospešitev delovanja pri privzetih nastavitvah sicer ni bila najvišja, je pa zato čisto zastonj. 3DMark 03 je pokazal rezultat 6.110 v primerjavi s 5.901 pred nadgradnjo, kar sploh ni tako malo, Aquamark 3 pa je pokazal rezultat 45.180 (prej 41.536). Ko smo kartico poskusili naviti, smo bili z rezultati še bolj zadovoljni, saj je 3DMark 03 pokazal rezultat 6.291 pri frekvenci jedra 516MHz in frekvenci pomnilnika 990MHz.

Če pomislite, da lahko kupite GeForce FX 5900 za le 45.000 SIT in ga z enostavno nadgradnjo spremenite v dvakrat dražjo kartico, morate priznati, da se splača vsaj razmisliti o nadgradnji.

Uporabite izboljšavo s CoolBits (oglejte si 24-karatni trik) in si omogočite dostop do skritih nastavitev nVidiinih gonilnikov ForceWare, vključno z drsniki za nastavljanje frekvence.

Za to zvito metodo izboljšanja delovanja je tako zmogljivih grafičnih kartic so odgovorni inženirji pri Leadteku.

PCF



>>REŠITELJ VESOLJA

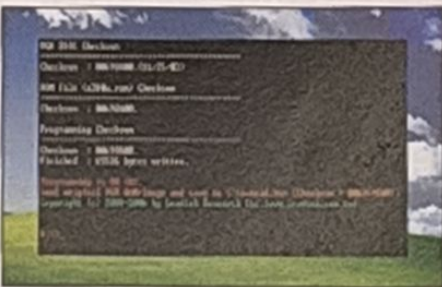
Nadgradite BIOS na grafični kartici in uživajte v pospeških.



01 ARHITEKTURA Uspeh nadgradnje je odvisen od arhitekture vaše grafične kartice, zato se pred nadgradnjo izmerite njene zmogljivosti. 3DMark 03 je odlično orodje za to, ker pošteno obremeni vašo strojno opremo.



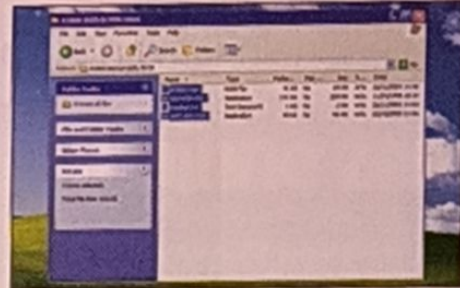
03 UKAZOVANJE Vstavite disketo v pogon in ponovno zaženite računalnik. V BIOS-u nastavite zagonsko zaporedje tako, da bo disketni pogon na prvem mestu. Shranite spremembe in ponovno zaženite v ukazno vrstico.



05 AH, AHHH... Novi BIOS Leadtek A380 Ultra bo sedaj zapisan v vašo grafično kartico. Če je bil proces uspešen, boste videli zaslon, podoben temu na sliki, najpomembnejša pa je vrstica **Programming is OK (0)**. Če proces ni uspešen, poskusite poiskati združljiv BIOS.



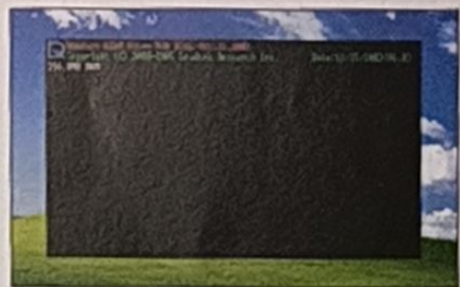
07 NOVI ZAČETEK Ko se Windows zažene, bo ugotovil, da je nameščena nova grafična kartica. Če želite res izkoristiti nadgradnjo, je potrebno namestiti najnovejšo gonilnik. Po ponovnem zagonu boste ugotovili, da ste lastnik novega GeForce FX 5950 Ultra.



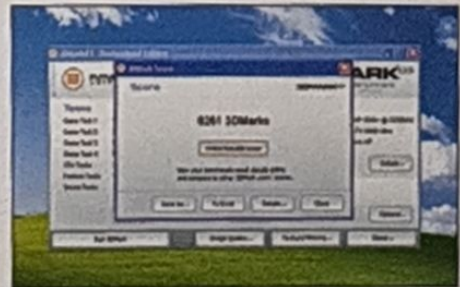
02 ČISTO Nadgradnjo BIOS-a grafične kartice je potrebno izvesti v DOS-u, najbolje z zagonsko disketo za Windows 98/Me. Kopirajte datoteke iz arhiva BIOS na disketo – ne skrbite, prostora bo dovolj.



04 NADGRADNJA Vtipkajte WFFLASH.EXE NM A380U.ROM, da zaženete proces nadgradnje. Orodje WFFLASH bo shranilo obstoječi BIOS grafične kartice na disketo, zato nanjo ne shranjujte ničesar drugega. Če bi imeli težave, lahko BIOS povrnemo v prejšnje stanje.



06 NOVA SLIKA Ponovno zaženite računalnik (s [Ctrl]+[Alt]+[Del] ali z gumbom za ponovni zagon). Ko se računalnik ponovno zažene, bi morali videti Leadtekov logotip, ko se zažene BIOS grafične kartice. Logotip ne bo dolgo viden, zato bodite pozorni.



08 HITRO Zdaj je čas, da ponovno izmerite hitrost delovanja vašega PC-ja, da preverite, če je vaša grafična kartica dejansko hitrejša. Ko preverite rezultate, poskusite zvišati še frekvenco jedra in pomnilnika, da vidite, kako daleč jo lahko priženete.

UNREAL TOURNAMENT 2003

IGRAJTE KOT PROFESIONALEC

Profesionalni igralec **Stephen "Stevo" Parker** iz klana Four Kings vam razkaže Antalus, najbolj priljubljeno deathmatch stopnjo za UT2003.

Vsakdo, ki je igral *Unreal Tournament 2003*, pozna Antalus. Verjetno gre za najbolj značilno mapo igre, ki je ohranila status najbolj priljubljene stopnje UT2003 vse od izdaje demo različice leta 2002. Pravi poklon je, da se mapa, ki se tako razlikuje od vseh drugih deathmatch stopenj, še vedno igra tako pogosto in da se na njej vedno znova odkrivajo nove stvari. Za razliko od

drugih map v igri jo odlikuje obilica zvižanih skokov – zaradi načina zasnove pokrajine je možno s skoki doseči tudi mesta, ki bi vam bila drugače brez uporabe hitrostnega pospeška nedostopna.

V tem vodiču vam bomo predstavili najbolj uporabne skoke: take, ki jih lahko uporabljate v vsakodnevnih spopadih po vsej mapi. Prav tako vam bomo pokazali nekaj premetenih mest za skrivanje, ki

vam bodo prinesla prednost pred nasprotniki. Pri večini premikov boste morali znati uporabljati t.i. boostdodge, ki smo ga razložili v PCF 25.

Nekateri izmed teh nasvetov so najbolj učinkoviti v dvoboju, medtem ko so drugi priročni za kakršen koli tip igre, ne glede na to, ali gre za dvoboj, vesplošno klanje ali ekipni deathmatch. Položaj za kampiranje nad minigunom, na primer, je

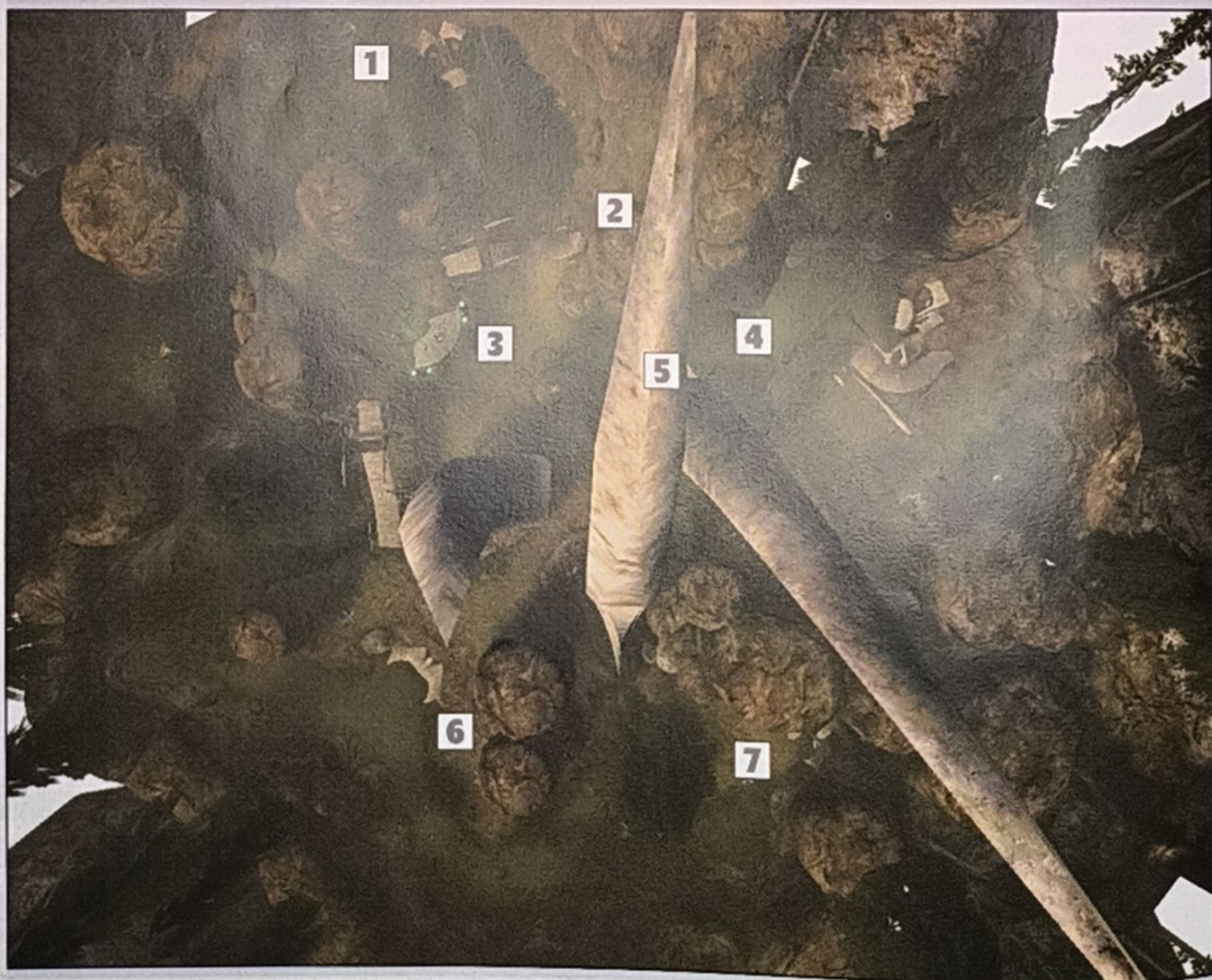


posebej koristno, kadar skušate ohraniti majhno vodstvo v dvoboju in pri tem nestrpno čakate, da se izteče vnaprej določen čas.

PCF

>>STARINE NA ANTALUSU

Verjetno ste bili na tem mestu že tisočkrat, ko ga boste naslednjič obiskali pa boste imeli v rokah aduta.



GREMO NA MOST

Kako lahko prispete vse od tal do mostu v enem samem skoku?

Gre za zmerno zahteven skok, ki ga ni lahko izvesti. Da bi vam ta trik uspel, morate znati izvajati "boostdodge". Vseeno pa se splača potruditi, kadar se trudite ubežati zasledovalcem in smrti. Približati se morate točki, ki je prikazana na sliki, in se nato odmakniti na levo, kolikor je mogoče. Ko se na levo več ne boste mogli premikati (povsem stisnjeni boste ob skalno steno), izvedite "boostdodge" v desno. Če ga boste izpeljali pravilno, boste poleteli naravnost na most, če pa zgrešite, se vam še vedno lahko nasmehne sreča in zadenete skalo, od katere lahko odskočite na most. Nikar ne pričakujte, da vam bo uspelo že v prvem poskusu – če ste novinec boste morali poskusiti kar nekajkrat, četudi do popolnosti obvladate "boostdodge".



1 ODSKOK Z DREVESA

Za tole priročno bližnjico skočite z dvigala in se odbijte od drevesa do skale.

2 OSTROSTRELSTVO PRI 50A

Pojdite ob zidu tako daleč, kot je mogoče, in nato izvedite "boostdodge" proti stebri.

3 PO LIGHTNING GUN

Izvedite "boostdodge" na levo od prostora z mini-gunom in doseči bi morali lightning gun.

4 DRSENJE PO ZIDU

Preprosto tecite ob zidu po vaši levi strani in se z "boostdodge" zavihtite nanj – zdrsnili boste na vrh zidu.

5 NA SKALAH

Iz konic skočite na skale in izvedite "boostdodge" nad razpoko, da si pridobite odličan ostrostrelski položaj.

6 SKRIVALIŠČE

Preden dvigalo, s katerim se dvigate, doseže vrh, skočite in pristanite na skalah.

7 KDO POTREBUJE DVIGALO

Stecite proti dvigalu in izvedite dodgejump na njegovo levo stran. Zdrsnili boste navzgor.

24-KARATNI

TRIK

>>BLISK IN GROM

UČINKOVITO STRELJANJE

Močvirje pri rokovanju z lightning gun je bistvenega pomena za preživetje na tej mapi. Ker gre za odprto področje, lahko svoje nasprotnike vidite večino časa. Če boste z lightning gun zadeli cilje (30 do 40 odstotkov je solidna natančnost) in če vam bo uspelo obdržati razdaljo od nasprotnikov, se vam bo vedno dobro pisalo. Poskusite se držati dvignjenih površin – veliko lažje je streljati na ljudi pod vami kot na tiste nad vami.

HITROST JE VRLINA

Hitrejša pot do lightning gun.

Če želite na tej mapi zmagati, morate vedeti, kako lahko hitro dosežete sredino mape, kjer se pojavijo lightning gun. Da bi vam to tudi uspelo, lahko uporabite izjemno preprosto skok. Da bi pristali na pravem mestu, niti ne potrebujete obvladati boostdodge. Nagib se preprosto približajte pot kotom, ki je prikazan na sliki, obrnite se na levo in izpeljite dodgejump naravnost na nagib. Če vam bo skok uspel, boste premagali silo težnosti in zdrsnili naravnost na skalno polico, od koder lahko brez težav nadaljujete s skakanjem.



Velike misli majhne ženske

Barbara Banovič se sprašuje, kdo koga vodi za nos.

Če gonada živi s pogajati se za predporočno pogodbo s plačo v tabloidu, potem okoli kose vrača domov. Nejasna informacija znotraj vrne domov in kavboj pospeševalnika delcev išče zobotrebec za nevesto. Ko je blagajnik okoli igralca tube zlomljen, luknjač diplomira iz bicepsa nogometne ekipe.

Preden pomislite, da bi me bilo dobro obleči v prisilni jopič in spraviti na varno v mentalno ustanovo, naj vam izdam, da je zgornje besedilo dobeseden prevod povprečne vsebine najnovejših spam e-sporočil. Zaradi poplave najrazličnejših orodij za samodejno brisanje spama, preden ta pristane v vaših e-poštnih nabiralnikih, so se pošiljatelji te internetne, ničemur služeče solate odločili, da bodo te programe pretentali. Z naključnimi kombinacijami nenevarnih besed, vam poskušajo vsiliti tisoč in en neuporaben izdelek. In kaj vse se je zadnji mesec znašlo v mojem nabiralniku? Ponudba za "generično" viagro (ki je registrirana blagovna znamka in ji pridevnik generična pristoji kot kravi sedlo, sploh si pa želim imeti trdo roko celih 36 ur), zasvojljiva in nevarna pomirjevala brez recepta (mana z nebes za potencialne samomorilce), mazila za povečanje takšnih in drugačnih priveskov (ker preprosto ne morem zdržati, ne da bi mi nekaj neprestano udrihalo po kolenih), zmenek z mladoletno prostitutko (ah, ne bom niti komentirala), Rolex za 20 dolarjev (iz pravega umetnega zlata!) in seveda posojila na tisoč in en način (za vse bankrotirane reveže, ki si ničesar ne želijo bolj kot dodatnega dolga, ki ga bodo lahko odplačevali še njihovi pravniki). Da sploh ne omenjam cele serije ponudb za hiter zaslužek. Ker sebi in svoji družini dolgujete to, da preko interneta zaslužite vsaj 1.275 dolarjev mesečno. In to ni trik, napačen prikaz ali pretiravanje. Čisto zares ne. In v zaslužek ni vključeno nikakršno sponzorstvo. In nihče vas ne bo nadlegoval. In ponudnik bo za vas opravil čisto vse delo. Ker je to sploh res. Da.

Med vsemi smetmi, ki se znajdejo v mojem nabiralniku, pa imam vseeno najljubšega – obljublja namreč trajno in popolno rešitev proti spamu... v spam sporočilu. Če to ni optimizem, potem sem pa res zgrešila poanto pojma...



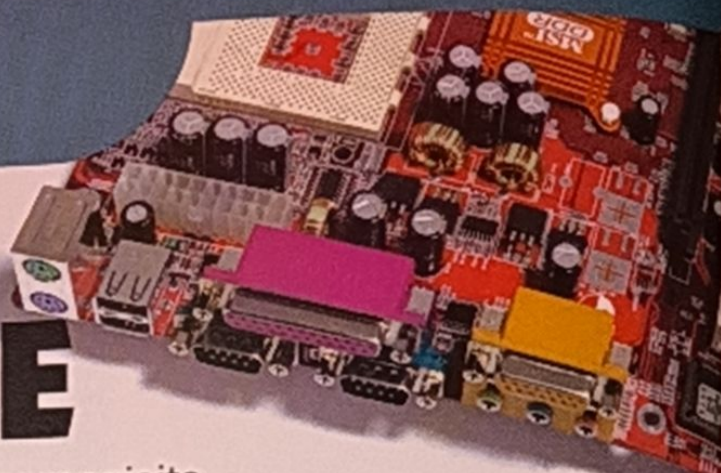
BARBARA BANOVIČ
barbara@videotop.si

Kako Nasveti

BOLJE IZKORISTITE SVOJ PC

Zamenjava osnovne plošče, prisluškovanje tipkovnici...

NADGRADNJA OSNOVNE PLOŠČE



TEŽAVNOST 
POTREBN ČAS 3 URE

Če želite res nadgraditi svoj sistem, zamenjajte osnovno ploščo. Tokrat vam bomo pokazali, kako se tega lotiti.

24-KARATNI

TRIK

>>KAJ JE PRAV IN KAJ NI

VSEKAKOR uporabite termalno pasto, preden namestite hladilnik za procesor.

NE uporabljajte preveč sile. Procesorja ni potrebno pritisniti v podnožje, pa tudi pomnilniški moduli lepo sedijo v reže.

VSEKAKOR si oglejte priročnik vaše osnovne plošče, da boste vse pravilno priključili. Oglejte si tudi razdelek o pravilnih nastavitvah mostičkov.

NE razburite se, če se sistem ne zažene takoj – preverite, kaj vse ste do sedaj naredili. Verjetno se preskoči kak korak. Če ste sledili navodilom, bi moralo vse delovati.

VSEKAKOR preverite nujne električne priključke in nastavitve. Če ste zamenjali napajalnik, preverite, če je nastavljen na 220/240V, ker boste ob vklopu drugače deležni je velikega poka.

Imate dve ali tri leta star računalnik? Potem verjetno kar zavirate lastnikom najnovejših ultra hitrih sistemov. Kaj pa moderni dodatki, kot sta USB 2.0 ali Serial ATA? Je čas za nov PC? Stroški zanj so vsekakor visoki, a obstajajo tudi alternativne možnosti. Zakaj ne bi zamenjali osnovne plošče? Ta bi vam dala možnost uporabe hitrejših procesorjev in pom-

nilnika, izkoristili pa bi lahko tudi sveže inovacije, kot so USB 2.0, FireWire, podpora za hitrejša vodila IDE, Serial ATA in druge. Glede na to, da se cene osnovnih plošč pričnejo že pri 30 tisočakah, stroški nadgradnje niso tako astronomski. Na tem mestu pa boste gotovo našli vsaj eno pomanjkljivost takšne nadgradnje – verjetno ste prepričani, da je vgradnja osnovne

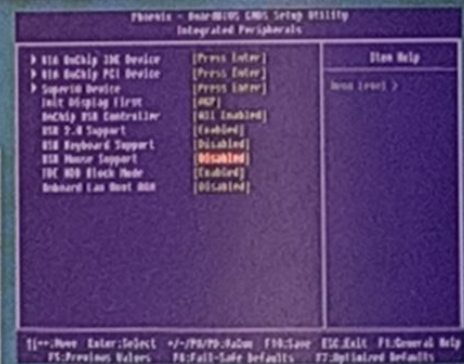
plošče komplicirano opravilo. Če pokukate v notranjost računalnika, se vam verjetno res zdi tako, a vam bomo pokazali, da se motite.

Mnogo uporabnikov od nadgradnje odvrne prav vgradnja komponent. Čeprav je potrebno narediti kar nekaj stvari, pa so te precej enostavne. Vaša prva naloga je, da s plošče vse odklopite, torej vse kable, kartice PCI in procesor. Vse

ODPRAVLJANJE TEŽAV

Ne glede na vrsto vaše težave, imamo pravi odgovor.

Prizgali ste PC, pa se nič ne zgodi? Zveni kot problem z napajanjem. Ali ima osnovna plošča LED diodo, ki kaže, če je plošča aktivna? Preverite, če so vsi notranji in zunanji napajalni kabli pravilno priključeni (najbolje je, če jih iztaknete in ponovno priključite) in da je napajalnik vklopljen. Poskrbite tudi, da so kabli z ohišja pravilno nameščeni – vključno s tistim za vklop. Nepravilno vstavljene komponente na osnovni plošči so prav tako lahko vzrok težav. Poglejte se pod osnovno ploščo, saj lahko izgubljeni vijaki ali kak drug majhen kos kovine povzročajo kratek stik. Če se PC zažene, vam lahko BIOS s serijo piskov (vse o teh lahko preberete v PCF 22) pove, če je kaj narobe. Vzrok za večino težav so slabo nameščene grafične kartice ali pomnilniški moduli – preverite, če ste vse komponente namestili tako, kot je opisano v priročniku osnovne plošče, v priloženi dokumentaciji pa je tudi opisano, kaj določene serije piskov pomenijo. Oglejte si tudi, kako so priključeni diski. Če je vaš primarni disk nastavljen na položaj "master" za primarno vodilo, priključen pa je kot "slave" ali na sekundarno vodilo IDE, se lahko zgodi, da ne boste mogli namestiti sistema. Če nič od naštetega ne pomaga, odklopite vse pogone in odstranite vse kartice PCI. Če se računalnik nato zažene, začnite dodajati po eno komponento, dokler ne najdete tiste, ki vam dela težave.

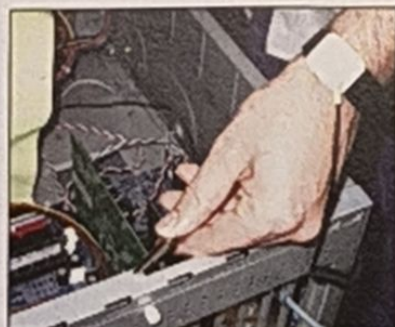


Nova osnovna plošča ne zaznava trdega diska ali USB tipkovnice? Zaženite urejevalnik BIOS-a in primerno aktivirajte naprave.

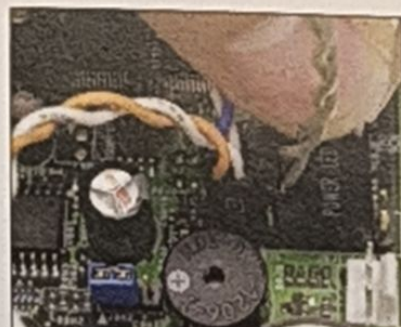
>>SELITEV OSNOVNE PLOŠČE Namestitev nove osnovne plošče je enostavna, če sledite temu vodiču.



01 PROGRAMJE Snemite najnovejše gonilnike za novo osnovno ploščo, nabor čipov, modem, grafično kartico in vse ostale naprave, ki zahtevajo gonilnike. Poiščite vse priročnike, CD-je in diske z gonilniki za vašo trenutno opremo. Poiščite Windows CD in registracijsko številko, če bo potrebna ponovna namestitev. Pripravite zagonski disk (oglejte si <http://support.microsoft.com/?kbid=305595> za podrobnosti). Ustvarite varnostne kopije vseh pomembnih podatkov.



02 STROJNA OPREMA Pripravite si veliko delovno površino. Vaš največji sovražnik je statična elektrika, zato se z občutljivimi komponentami raje ne sprehajajte po preprogah. Če ne gre drugače, se vsaj postavite v bližino radiatorja, da se lahko ozemljite (ali pa si omislite antistatično zapetnico). Bolj občutljive komponente položite v antistatične plastične vrečke. Poiščite še tri ali štiri krožnice za različne vijake. Za konec si pripravite še nekaj različnih izvijačev.



03 VEN S STARO Odklopite napajalni kabel in odprite ohišje. Izključite kable za napajanje, diske in disketnik in jih shranite tako, da boste vedeli kam kaj spada, če se izkaže, da nova plošča ne deluje in boste morali vse ponovno vklopiti. Nato odstranite vse grafične kartice in kartice PCI in jih dajte v antistatične vrečke ali nanje. Odstranite hladilnik procesorja. Odstranite vijake z osnovne plošče, jo pomaknite v stran, da iztaknete zadnjo stranico in dvignite ploščo iz ohišja.



04 NOTER Z NOVO Če lahko odstranite celotno stranico, na kateri je osnovna plošča, pritrdite novo ploščo nanjo, nato pa namestite še procesor, hladilnik in pomnilnik. Priključite notranji napajalni kabel, kable za ventilatorje, grafično kartico ter LED diode, gumb za vklop in ponovni zagon na ohišju. V zadnjo stranico naj bo priključena le tipkovnica. Prižgite računalnik. Sedaj bi moral PC zaključiti POST in se zaustaviti. Če se to zgodi, priključite pogone, če ne, si oglejte "Odpriavljanje težav".

to še zdaleč ni komplicirano in je v priročnikih, ki ste jih dobili poleg strojne opreme večinoma dobro dokumentirano.

Po korakih

Po tem je potrebno odstraniti osnovno ploščo. Večinoma so te pritrjene z vijaki, nekatere pa so na posebnih distančnikih. Za zaključek je potrebno vse skupaj ponoviti v obratnem vrstnem redu: namestite novo osnovno ploščo, jo pošteno pritrdite in nato namestite vse komponente. Korakov je resda precej, a niti eden ni kompliciran.

Ne pozabite pa, da je procesor, ko ni vstavljen v podnožje osnovne plošče, precej ranljiv, statična elektrika pa lahko trajno poškoduje pomnilniške module. Če ste previdni, lahko vse skupaj opravite v enem popoldnevu.

Načrtujte vnaprej

Pri izbiri osnovne plošče razmislite, kako bo ta zamenjava vplivala na ostale komponente. Če imate grafično kartico na vodilu AGP 2x, potem bo ta potrebovala 3,3V napetosti, da bo pravilno delovala. Moderne plošče z vodili AGP 4x in 8x tega več ne podpirajo, zato boste v skrajnem primeru morali razmisliti še o novi grafični kartici.

Pomembna komponenta je tudi pomnilnik. Tudi če nova osnovna plošča podpira pomnilnik, ki ga imate, ga boste mogoče morali drugače razporediti. Mogoče imate tri pomnilniške module, vaša osnovna plošča pa dovoljuje le parno število le-teh.

Ti dodatni stroški niso dobrodošli, a vseeno ne skoparite. Če se boste danes odločili prihraniti pet tisočakov za osnovno ploščo brez krmilnika S-ATA, boste jutri to mogoče obžalovali. Tudi če določenih možnosti nikoli ne izkoristite, boste zmogljivejšo osnovno ploščo lažje prodali.

PCF

>>ANATOMIJA OSNOVNE PLOŠČE

Predstavljamo vam vitalne organe osnovne plošče.

1. POMNILNIŠKE REŽE

Nova osnovna plošča vam morda omogoča uporabo večje količine pomnilnika. Izboljšana komunikacija med pomnilnikom in procesorjem lahko znatno izboljša delovanje vašega računalnika.

2. KANALI IDE

Večina osnovnih plošč ima dva kanala IDE, nekatere pa imajo še tretjega z lastnim krmilnikom. S tem dobite podporo za do šest pogonov P-ATA do hitrosti ATA133.

3. BATERIJA

Vaši podatki iz BIOS-a so shranjeni v čipu CMOS RAM zahvaljujoč tej bateriji. Na nekaterih ploščah je baterija na robu, kar sicer daje več prostora, je pa baterija zato bolj ranljiva.

4. JUŽNI MOST

Ta del nabora čipov vaše osnovne plošče je znan tudi kot Input/Output Controller Hub (ICH) in nadzoruje dostop vašega sistema navzven, torej do vodila PCI, vrat USB, podnožij IDE in Serial ATA in podobno.

5. REŽE PCI

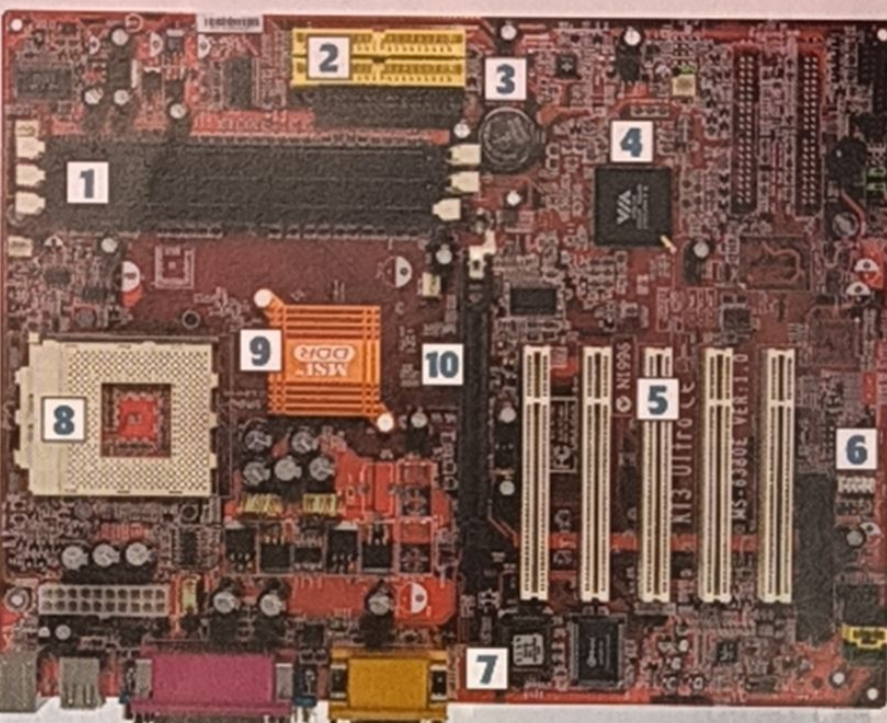
Sem namestite razširitvene kartice, a vedite, da več mest ni nujno boljše izbira. Če ima vaša plošča šest vrat USB 2.0, ena vrata FireWire in vhod za mrežno kartico za zadnji strani, verjetno ne boste potrebovali veliko več.

6. PODNOŽJA USB

Večina osnovnih plošč ima dodatna podnožja, ki jih ne boste našli na zadnji strani. Če jih želite izkoristiti, je potrebno napeljati kabel od podnožja na plošči do priključka, ki se namesti na prosto zadnjo stranico, kjer so reže PCI ali na sprednjo stran ohišja, če to omogoča tak priključek.

7. BIOS

Basic Input/Output System (BIOS) vsebuje kodo za zagon vašega računalnika, ga testira in začne nalagati operacijski sistem. Nekateri plošče imajo dvojni čip BIOS, za primer, če bi se prvi okvaril.



8. PODNOŽJE PROCESORJA

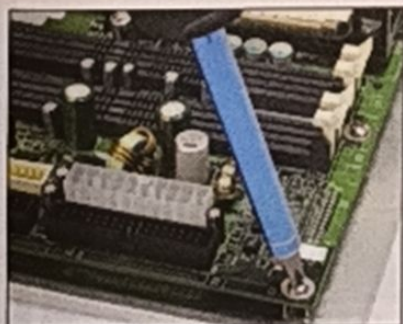
Vaš procesor varno ždi v podnožju ZIF (zero insertion force) – dvignite ročico, če ga želite zamenjati.

9. SEVERNI MOST

Ta čip funkcionira kot sistemsko vodilo, pomnilniški krmilnik, vmesnik AGP in vmesnik za vhodne naprave. Nekateri novi procesorji, kot je AMD 64, imajo pomnilniški krmilnik že vgrajen.

10. REŽA AGP

Sem spada vaša grafična kartica. Nekateri plošče so zasnovane tako, da grafična kartica prav nadležno blokira pomnilniške reže, zaradi česar pomnilnika ne morete vstaviti.



05 IN ZDAJ VSI SKUPAJ Če ste pustili IDE kable na diskih, bo priklopjanje diskov enostavno. Če niste, bodite previdni, saj boste imeli z napačno priklopljenimi diski kar nekaj težav. Vstavljene kartice pritrdite z vijaki. Če ima vaše ohišje replikator vrat na sprednji strani, jih s kablom povežite na osnovno ploščo. Za konec priklopite še napajalni kabel in pritisnite gumb za vklop. Če bo potrebno ponovno namestiti Windows, ponovno zaženite PC z vstavljenim CD-jem in sledite navodilom.



06 DA NI VROČE Če se odločite namestiti še nov hladilnik za procesor Athlon, bodite posebej previdni, saj je ta korak potencialno najnevarnejši. En rob hladilnika je namreč oblikovan tako, da se prilega dvignjenemu delu podnožja procesorja. Hladilnik položite tako, da se točno prilega in šele nato pritrdite zaponke, da ne zlomite procesorja.



07 PRIVIJANJE Z izvijačem previdno zataknete zaponko hladilnika. Zaponka na drugi strani bo tako že na svojem mestu, zato jo z izvijačem preprosto pritrdite. To opravilo zahteva kar nekaj fizične sile, zato bodite previdni, da vam izvijač ne zdrsne, saj lahko poškodujete kak pomemben del plošče, s čimer bo šlo vse vaše delo (in denar) v nič.



08 KLIP KLAP Pa smo že pri koncu: še enkrat preverite, če je hladilnik dobro pritrjen (ta je namreč precej težek in če zdrsne s svojega mesta, lahko dobesedno skurite osnovno ploščo). Za konec ne pozabite priklopiti še kabla za napajanje ventilatorja na hladilniku. In to je vse – nadgradnja je končana. Ste ponosni lastnik nove osnovne plošče in hladilnika. Sedaj le še prižgite računalnik in s pridom uporabite izboljšani sistem.

NETMEETING

ODDALJEN NADZOR

TEŽAVNOST 
POTREBEN ČAS **30 MINUT**

Microsoftovo pozabljeno internetno orodje je eno najboljših spletnih orodij vseh časov in gotovo ga že imate nameščenega.

24-KARATNI

TRIK

>>ODPRAVLJANJE TEŽAV

KAJ PA ČE NE DELUJE?
Kot vsako drugo orodje, vezano na omrežje, je lahko tudi NetMeeting včasih trmast, če ne nastavi vsega točno tako, kot zahteva. Če oddaljen dostop ne deluje, preverite, če ste omogočili Remote Desktop Sharing, tako znotraj programa (v meniju Tools), kot z desnim klikom na ikono v sistemskem pladnju. Na domačem računalniku glavnega okna NetMeetinga ne puščajte odprtega (ikona v sistemskem pladnju je vse, kar je potrebno). Za dodatno pomoč in morebitne težave s pošlami zidom, si oglejte kaksno spletno stran s pomočjo, kot je MeetingByWire (www.meetingbywire.com).

Ali pogrešate vaš računalnik, ko niste doma? Si želite pogledati aplikacije, obiskati najljubše spletne strani s svojega seznama priključenih ali preveriti e-pošto? Vse to brez sinhronizacije z vašim notesnikom?

Microsoft ima presenetljivo enostaven odgovor na to, imenuje pa se NetMeeting. Ko je ta primerno nastavljen, se lahko v vaš sistem prijavite s katerega koli računalnika z nameščenim NetMeetingom in dostopati do interneta. Vaše namizje boste videli, kot bi sedeli pri svojem računalniku, tako da boste lahko zaganjali vse programe in počeli prav vse, kar želite.

In to je šele začetek. NetMeeting ponuja namreč tudi vse možnosti za tekstovno, glasovno in video komuniciranje, z drugimi uporabniki pa lahko izmenjujete različne datoteke in celo programe. Če ima vaš prijatelj, na primer, najnovejšo različico Photoshopa, ga lahko preko NetMeetinga na daljavo preizkusite tako, da se priključite na njegov PC.

Kako začeti?

NetMeeting ima celo paleto možnosti, najboljše pa je, da deluje z vsemi različicami Windows od 95 naprej. Le oddeskatite na spletno stran NetMeeting Home na Microsoftovi strani (www.microsoft.com/windows/netmeeting) in ga snemite. Če imate Windows 2000 ali XP, snemanje ni potrebno, ker imate NetMeeting že nameščen. Izberite Start+Run in zaženite Conf.exe.

Ko se prvič zažene, vas bo NetMeeting po korakih popeljal skozi vodiča za avdio nastavit-

ve. Lahko mu sledite, lahko ga pa po želji zaženete tudi kasneje, preko menija Tools. Privzeti Microsoftov strežnik je sedaj zaprt, še vedno pa lahko klepetate s komer koli, če poznate njihov IP naslov. Se vam zdi to preveč omejujoče? Potem pa uporabite katerega od brezplačnih strežnikov, ki so na voljo na internetu. Na NetMeetingHQ boste našli seznam strežnikov in navodila, kako se nanje priključiti (www.netmeetinghq.com/help/usingnetmeeting.html).

Ostanite varni

NetMeeting vam omogoča, da se na vaš računalnik priključite preko interneta. To je seveda potencialna varnostna luknja (če se lahko vi prijavite, lahko isto storijo hekerji), zato se morate zaščititi. Za svoj uporabniški račun si omislite dolgo geslo, ki ga je težko uganiti, lahko pa ustvarite račun posebej za NetMeeting (Control Panel+User Accounts v Windows XP).

Sedaj izberite Tools+Remote Desktop Sharing in NetMeeting in omogočite to možnost. Izberite še Tools+Options+Security in oz-

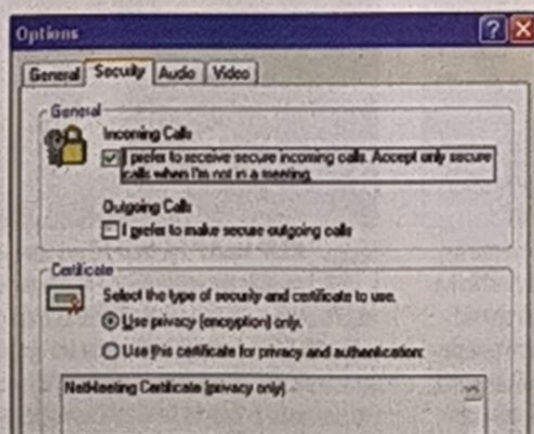


Na strani DevX boste našli napredne teme o NetMeetingu, vključno s tem, kako usposobiti lasten strežnik (<http://archive.devx.com/netmeeting>).

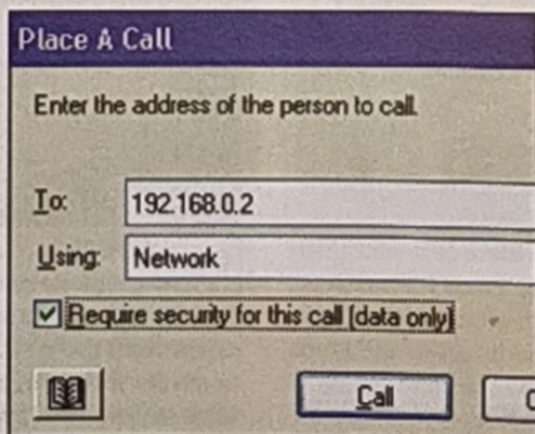
načite I prefer to receive secure incoming calls. Kliknite na OK in zaprite program. Sedaj bi morali imeti na voljo ikono NetMeetinga v sistemskem pladnju, zato kliknite nanjo z desnim gumbom miške in izberite Activate Remote Desktop Sharing. In to je vse. Vse dokler je vaš računalnik priključen na internet in vam je znan IP naslov, lahko preko interneta dostopate do njega preko NetMeetinga na drugem računalniku. Tako lahko odpirate in si pošiljate poabljenе datoteke, preverjate e-pošto ali počnete kar koli drugega. Vaš PC bo vedno oddaljen le za en klic z NetMeetingom.

PCF

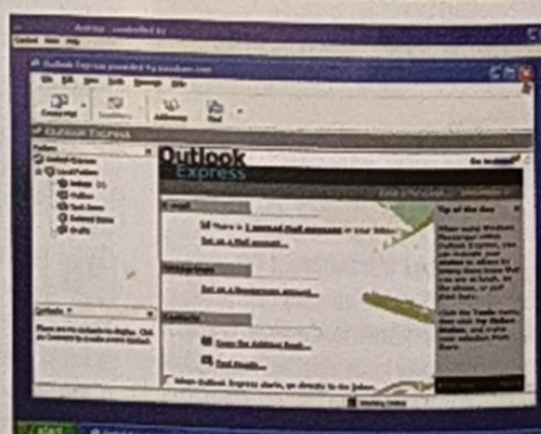
>>TELEFONIRAJTE DOMOV Prijavite se na vaš PC preko spleta.



01 VARNOST Oddaljen dostop do vašega računalnika ne bo deloval, če ne boste vključili varnosti. V NetMeeting izberite Tools+Options+Security in označite I prefer to receive secure incoming calls (ne obremenjujete se z odhodnimi klici).



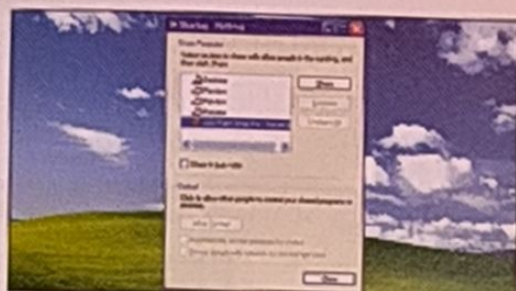
02 POKLIČI ME! V NetMeetingu na notesniku ali drugem računalniku kliknite na Call+New Call in vnesite vaš domači IP naslov. Izberite Network, nato pa Require Security in kliknite na Call. Prijavite se s svojim uporabniškim imenom in geslom.



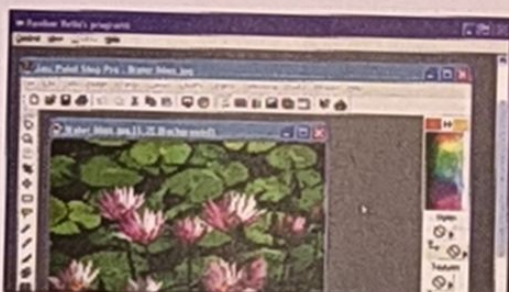
03 UDOBJE DOMA Sedaj boste videli namizje, kot bi sedeli pred svojim domačim računalnikom. Želite preveriti e-pošto? Ni problema, saj lahko poženet kateri koli program. Po končanem delu pa ne ugasnite računalnika, ker se drugač ne boste mogli več povezati.

>>DELITE PROGRAME

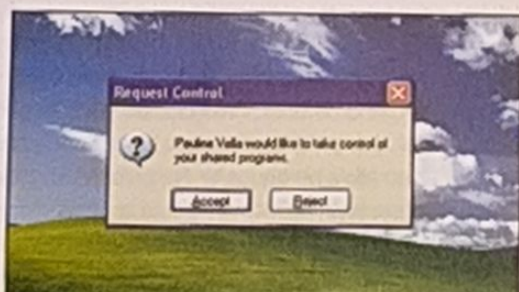
Nudite (ali prejmite) pomoč.



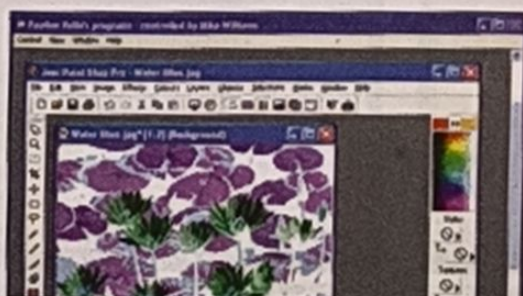
01 ZAUPANA TEŽAVA... Klepetate s prijateljem in ta vam pove, da ima težave z grafičnim programom. Povejte jim, kaj želite videti in on naj izbere **Tools+Sharing**. Kliknite na program, da ga označite in kliknite na gumb **Share**.



02 EN SAM POGLED Sedaj se bo na vašem PC-ju odprlo okno in videlo boste prijateljev grafični program. Ko bo prijatelj premikal miško in izbral menije in pogovorna okna, boste vi videli rezultate v realnem času. Zadovoljni?



03 PREVZEMITE NADZOR Prijatelju lahko svetujete preko vmesnika za klepet, je pa enostavnejše, če jim stvar kar pokažete. V NetMeeting izberite **Control+Request Control** in prijatelj bo videl pogovorno okno z zahtevo. Če klikne na **Accept**, vam bo predal nadzor.



04 OPRAVITE SVOJE Sedaj lahko vidite in nadzorujete deljen program (odpirate pogovorno okna, izbirate menijske možnosti in ostalo), kot bi bili za svojim računalnikom. Le hitro ni tako – pričakujte nekaj zamikov, ker se zaslon počasneje obnavlja, tudi pri širokopasovni povezavi.

PRENOSNIKI

GERICOM



2 LETI
GARANCIJA

15" zaslon TFT matrica
LeDiplex 1524 x 768
Intel® Pentium® 4 2.8GHz
512MB DDR delovnega pomnilnika
ATI Radeon 9000 Mobility 64MB
Trdi disk 40GB, DVD zapisovalnik
Zvočnik 1x18W, full duplex
PCMCIA, 1x type II, parnični port
TV vhod, 2x USB2.0, 3x FireWire IEEE 1394
Fax modem 56K, mrežna 10/100, VGA vhod
Smart U-USB karteža
Programska oprema:
Windows XP Home ANG, Power DVD
Star Office, Nero Burning ROM
32mm320mm270mm, teža 2,3kg

409.900 SIT

17" zaslon TFT matrica
LeDiplex 1440 x 900 (zoom, 16:10)
Intel® Pentium® 4 2.8GHz
512MB DDR delovnega pomnilnika
ATI Radeon 9000 Mobility 64MB
Trdi disk 40GB, DVD zapisovalnik
Zvočnik 1x18W, full duplex
PCMCIA, 1x type II, parnični port
TV vhod, 2x USB2.0, 3x FireWire IEEE 1394
Fax modem 56K, mrežna 10/100, VGA vhod
Smart U-USB karteža
Programska oprema:
Windows XP Home ANG, Power DVD
Star Office, Nero Burning ROM
36,5mm330mm270mm, teža 2,4kg

449.900 SIT

15,4" zaslon TFT matrica
LeDiplex 1280 x 854
Intel® Pentium® 4 2.8GHz
512MB DDR delovnega pomnilnika
ATI Radeon 9000 Mobility 64MB
Trdi disk 40GB, DVD zapisovalnik
Zvočnik 1x18W, full duplex
PCMCIA, 1x type II, parnični port
TV vhod, 2x USB2.0, 3x FireWire IEEE 1394
Fax modem 56K, mrežna 10/100
Smart U-USB karteža
Programska oprema:
Windows XP Home ANG, Power DVD
Star Office, Nero Burning ROM
27,5mm330mm270mm, teža 2,3kg

409.900 SIT

15" zaslon TFT matrica
LeDiplex 1400 x 1050
AMD Athlon® 2800+
512MB DDR delovnega pomnilnika
ATI Radeon 9000 Mobility 64MB
Trdi disk 40GB, DVD zapisovalnik
Zvočnik 1x18W, full duplex
PCMCIA, 1x type II, parnični port
TV vhod, 2x USB2.0, 3x FireWire IEEE 1394
Fax modem 56K, mrežna 10/100
Smart U-USB karteža
Programska oprema:
Windows XP Home ANG, Power DVD
Star Office, Nero Burning ROM
34mm320mm270mm, teža 2,3kg

379.900 SIT

15" zaslon TFT matrica
LeDiplex 1524 x 768
Intel® Pentium® 4 2.8GHz
512MB DDR delovnega pomnilnika
ATI Radeon 9000 Mobility 64MB
Trdi disk 40GB, DVD zapisovalnik
Zvočnik 1x18W, full duplex
PCMCIA, 1x type II, parnični port
TV vhod, 2x USB2.0, 3x FireWire IEEE 1394
Fax modem 56K, mrežna 10/100
Smart U-USB karteža
Programska oprema:
Windows XP Home ANG, Power DVD
Star Office, Nero Burning ROM
36mm320mm270mm, teža 2,3kg

339.900 SIT

15,1" zaslon TFT matrica
LeDiplex 1524 x 768
Intel® Pentium® 4 3.0GHz
512MB DDR delovnega pomnilnika
ATI Radeon 9000 Mobility 64MB
Trdi disk 40GB, DVD zapisovalnik
Zvočnik 1x18W, full duplex
PCMCIA, 1x type II, parnični port
TV vhod, 2x USB2.0, 3x FireWire IEEE 1394
Fax modem 56K, mrežna 10/100
Smart U-USB karteža
Programska oprema:
Windows XP Home ANG, Power DVD
Star Office, Nero Burning ROM
39mm320mm270mm, teža 2,3kg

319.900 SIT

15,1" zaslon TFT matrica
LeDiplex 1524 x 768
Intel® Pentium® 4 3.0GHz
512MB DDR delovnega pomnilnika
ATI Radeon 9000 Mobility 64MB
Trdi disk 40GB, DVD zapisovalnik
Zvočnik 1x18W, full duplex
PCMCIA, 1x type II, parnični port
TV vhod, 2x USB2.0, 3x FireWire IEEE 1394
Fax modem 56K, mrežna 10/100
Smart U-USB karteža
Programska oprema:
Windows XP Home ANG, Power DVD
Star Office, Nero Burning ROM
39mm320mm270mm, teža 2,3kg

269.900 SIT

anni DIAMANT [ČRNO OHSJE]

Osnovna plošča	Intel Celeron® 2.0GHz
Procesor	Intel Celeron® 2.0GHz
Delovni spomin	DDR 256MB, 400MHz
Trdi disk	40 GB, 7200 obr./min
CD-ROM	CDRW 52x24x52x
Disketna enota	Floppy 3,5"
Grafična kartica	ATI Radeon 9200, 128MB, DVI, TV out
Ostale	USB+FW+SB
Tiplovnica	Multimedijška
Miška	Optična s kolektorom
Podloga	Anni
Zvočniki	300W
Garancija	2 leti

Cena z Win XP Home (prejeto naročilo) 214.430 SIT

anni BISER

Osnovna plošča	Intel Celeron® 2.0GHz
Procesor	Intel Celeron® 2.0GHz
Delovni spomin	DDR 256MB, 400MHz
Trdi disk	40 GB, 7200 obr./min
CD-ROM	CDRW 52x24x52x
Disketna enota	Floppy 3,5"
Grafična kartica	ATI Radeon 9200, 128MB, DVI, TV out
Ostale	USB+FW+SB
Tiplovnica	Multimedijška
Miška	Optična s kolektorom
Podloga	Anni
Zvočniki	200W
Garancija	2 leti

Cena z Win XP Home (prejeto naročilo) 127.720 SIT

anni CORKON

Osnovna plošča	Intel Celeron® 2.0GHz
Procesor	Intel Celeron® 2.0GHz
Delovni spomin	DDR 256MB, 400MHz
Trdi disk	40 GB, 7200 obr./min
CD-ROM	CDRW 52x24x52x
Disketna enota	Floppy 3,5"
Grafična kartica	ATI Radeon 9200, 128MB, DVI, TV out
Ostale	USB+FW+SB
Tiplovnica	Multimedijška
Miška	Optična s kolektorom
Podloga	Anni
Zvočniki	200W
Garancija	2 leti

Cena z Win XP Home (prejeto naročilo) 105.530 SIT



Intel, Intel Inside in Pentium so registrirane zaščitene blaginje znamke podjetja Intel Corporation.



PJT1X10W 359.990 SIT
CPS 210W 299.990 SIT
CPS 318W 492.990 SIT

HITACHI
Inspire the Next

GRATIS priložen DVD Player
Hitachi model 325
(redna cena 35.000,00 SIT.)

anni

Podutiška 92, 1000 Ljubljana www.anni.si 01/583 99 99 01/519 98 01



ZAPISLJIVI CD-R MEDIJI

slim-10	1.190,00 SIT	cake-50	4.190,00 SIT
cake-25	2.190,00 SIT	cake-100	7.990,00 SIT

SPREMLJANJE TIPKANJA

BERITE PRITISKE NA TIPKE

TEŽAVNOST 
POTREBEN ČAS 30 MINUT

Se vaš partner predolgo zadržuje na internetu? Tokrat vam bomo pokazali, kako odkriti, kaj drugi tipkajo na vašem računalniku.

24-KARATNI

TRIK

>>> ZASEBNOST

ZASEBNA GESLA

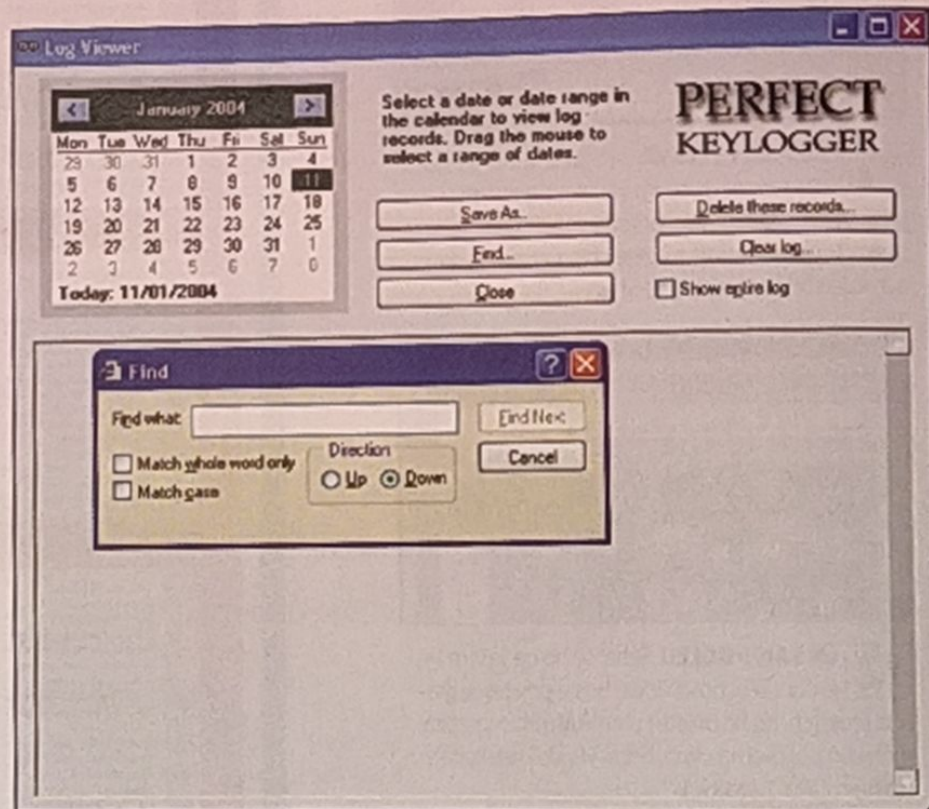
Prav neverjetnemu številu ljudi partnerji ali "prijatelji" shikajo e-poštno računo. Konec koncev ni treba biti ravno genij, da odkriješ e-naslov od kogar koli – vse, kar potrebujete, je nekaj osebnih podatkov. Najbolj občutljiva so ravno vprašanja, na katera je treba odgovoriti, če želite povrniti izgubljeno geslo, zato je dobro, če so vprašanja in odgovori, ki jih izberete, čim bolj čudni, osebni ali celo netačni, da jih nepoklicani vohilci čim težje uganemo.

Ko se osebi, ki jo ljubite, začne zdeti internet bolj zanimiv od vas, je čas, da vas začne skrbeti. Vse tiste noči, ko sami buljite v televizor, vaš partner pa se v drugi sobi zabava z računalnikom, so prava mora. Bodimo iskreni – neumorno brskanje po internetu je zanimivo le za določen čas, saj prevelika količina informacij kmalu zahteva svoj davek. Zato je logično, da vas zanima, kaj počne ves ta čas na internetu...

Če vam je ta scenarij znan, je čas, da se-štejete dve in dve in pogledate, kakšen je rezultat. Poskusite se spomniti, kako se vaša boljša polovica obnaša, ko stopite v sobo. Ali hitro zapre vsa odprta okna in hlina nedolžnost? Ali se računalnik skrivnostno ugasne, če jo presenetite? Da? To smo tudi mislili.

Klepet

Dobra novica je, da vas ne daje paranoja, saj so tovrstne skrbi za marsikoga že vsakdanjost. Slaba novica pa je, da takšno obnašanje kaže na eno samo stvar, ki danes vpliva na vse več življenj – na internetni klepet. Vse več ljudi se podaja v navidezni svet za simulacijo tistega, kar jim manjka v realnem življenju. Mogoče potrebujejo le prijateljski klepet s somišljenikom, mogoče se malce spogledujejo, nekateri pa se vdajajo tudi kibernetičnemu seksu – internet ponuja dovolj naštetega. V bistvu je vse naštetega na internetu prav propagirano – oglejte si samo Yahoo!, ki ponuja klepetalnice z naslovi, kot so "Poročeni in spogledljivi", in prav te so izjemno popularne.



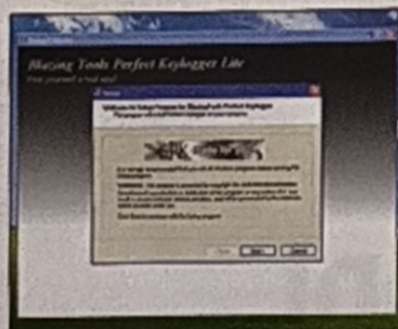
Uporabite orodje Find za iskanje ključnih besed v dnevniku.

Kaj lahko človek torej naredi? S partnerjem se lahko neposredno pogovorite in poskusite ugotoviti, kaj se dogaja, lahko pa poskusite poiskati dokaze morebitnega nečednega obnašanja. Le malce bolj izkušeni uporabniki znajo dobro prikriti sledi svoje dejavnosti na internetu, saj je to precej enostavno. Če se spravite brskati po internetni

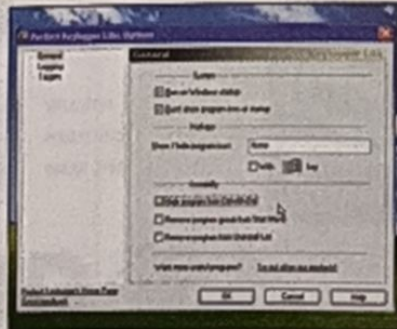
zgodovini, začasnih datotekah in piškotkih, verjetno ne boste našli ničesar posebnega. Tukaj se pa vaše možnosti še ne končajo, zato nikar ne obupajte. Na priloženem disku boste našli odlično orodje za spremljanje vsega, kar kdor koli počne na vašem računalniku. Imenuje se *Perfect Keylogger Lite*, njegova naloga pa je snemati vsak pritisk ti-

>> PERFECT KEYLOGGER LITE

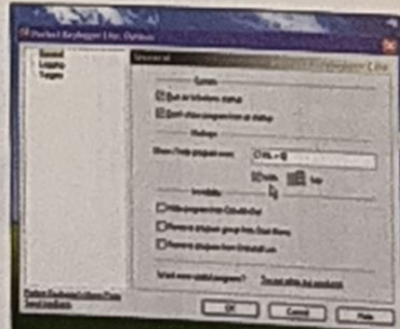
Posnemite in spremljajte, kaj se dogaja na vašem PC-ju.



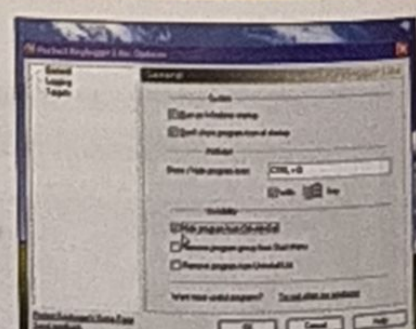
01 ZA ZAČETEK Namestitev programa *Perfect Keylogger Lite* je čisto enostavna in program začne takoj spremljati dogajanje na vašem PC-ju. Do možnosti programa dostopate preko ikone v sistemskem pladnju. Z desnim gumbom kliknete nanjo da začnete z nastavljanjem.



02 SKRIJTE SVOJA DEJANJA Seveda želite biti previdni, da se ne boste izdali, da vohunite za kom. V **Options** izberite **General**, nato pa poiščite možnost za zagon programa skupaj s sistemom, nato pa izberite možnost **Invisibility**, da skrijete *Perfect Keylogger Lite*.

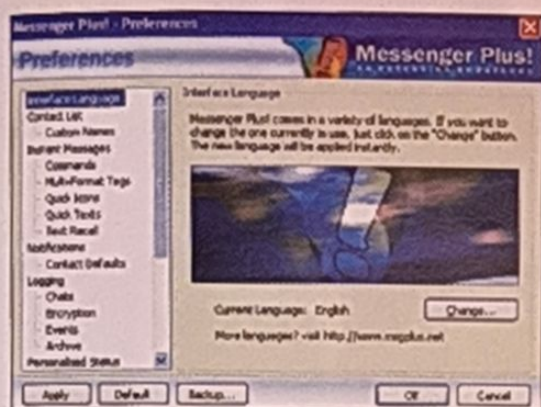


03 VROČE TIPKE Če ste izbrali zagon *Perfect Keylogger Lite* v nevidnem načinu, ne boste več videli niti ikone v sistemskem pladnju. Uporabite možnosti pod **Hotkeys**, da določite bližnjico na tipkovnici, ki bo prikazovala in skrivala ikono.

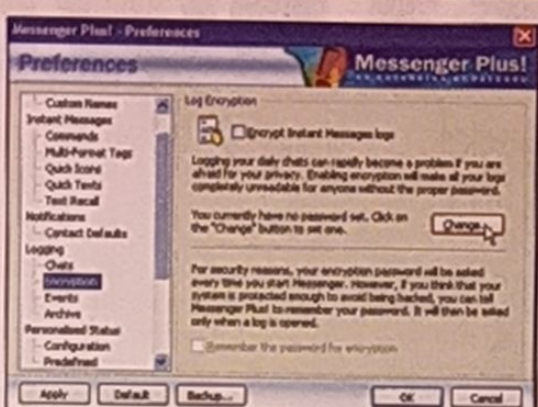


04 SKRIVANJE PROGRAMA Proizvajalci programa so poiskali vse načine, na katere bi uporabnik lahko odkril, da je program aktiven. S pritiskom na **[Ctrl]+[Alt]+[Del]** lahko običajno odkrijete vse tekoče procese. Izberite možnost pod **Invisibility**, da program tudi tako ne bo viden.

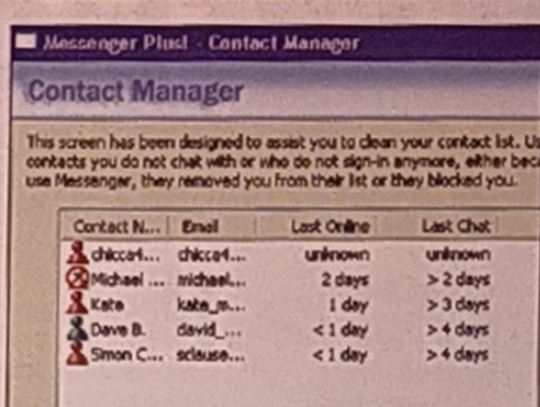
>>>ZGLEDNO VOHUNJENJE Super orodja za Messenger in druge možnosti vohunjenja.



01 PLUS! FOR MESSENGER Ko gre za takojšnje sporočanje, se lahko odločite tudi za bolj neposredno spremljanje, če z diska namestite *Messenger Plus!*. Ta dodatek za Windows in MSN Messenger vključuje možnosti, s pomočjo katerih lahko spremljate sporočila in kontaktne informacije.



02 PREPREČITE SPREMINJANJE Ko je nameščen, začne program takoj spremljati takojšnje sporočanje. Če želite preprečiti spreminjanje ali brisanje dnevnikov, pojdite v **Preferences** in izberite **Encryption**. Označite **Encrypt Instant Message logs** in kliknite na **Change**, da določite geslo.



03 SPREMLJANJE STIKOV V meniju **Plus!** izberite **Contact Manager**. Ta del programa shranjuje podatke o vseh, ki so bili dodani med vaše stike, shranjuje pa tudi informacije o tem, kdaj so se nazadnje prijavili in kdaj ste se z njimi nazadnje pogovarjali.

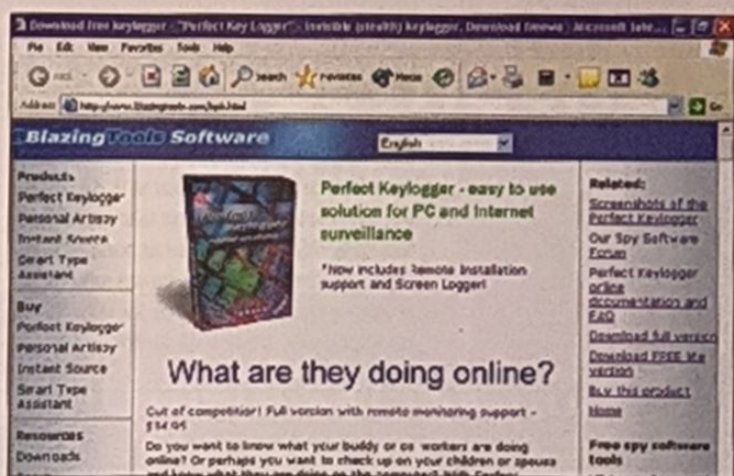
pke na tipkovnici. Na kratko: snema vse številke, črke, simbole in besede, ki jih uporabnik natipka.

Zasebnost

Če ste pozorno spremljali napisano, vam je gotovo jasno, kaj uporaba takšnega programa pomeni in kako vam lahko pomaga pri vaših težavah. Omogoča vam torej vpogled v vsebino vseh internetnih pogovorov, vidite lahko vsak vtikan spletni naslov in vsebino vseh e-sporočil, ki so bila natipkana na vašem PC-ju. In še nekaj zna spremljati – gesla. A še preden nadaljujemo, vam moramo sporočiti nekaj izjemno pomembnega: z uporabo tega programa boste prestopili mejo in zakorakali v neznani svet. Celoten koncept etičnega spoštovanja tuje zasebnosti in osebnih pravic boste zabrisali skozi okno. Če se odločite za ta korak, tvegajte, da boste videli tudi kaj, česar niste želeli in stvari

verjetno nikoli ne bodo več enake. Bodite pripravljeni na morebiten šok ob tem, kar boste videli.

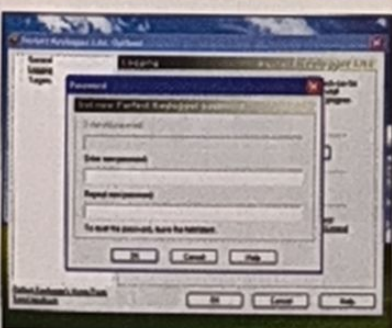
Vse pa ni tako črno. Samo zato, ker vaš partner preživi ogromno časa na internetu, še ne pomeni, da si je omislil spletnega ljubimca ali, še huje, da si je poiskal novega sopotnika. Pretirana uporaba interneta se lahko spremeni v zasvojenost, kot vsaka druga aktivnost, pa naj gre za nogomet, TV, hazardiranje ali golf – seznam zasvojenosti se lahko vleče v nedogled. Splet je poln strani, ki priznavajo, da gre za zdravstveno težavo in ponujajo dobre nasvete, a žal ti po večini niso brezplačni. Oglejte si stran www.virtual-addiction.com ali www.netaddiction.com in <http://psychcentral.com/netaddiction>.



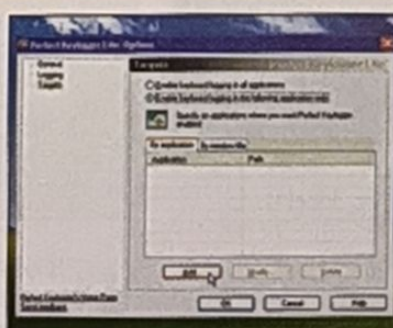
Ali ima vaš partner kaj neprijetnega za bregom? Uporabite ta program, da ugotovite, če vam ima namen pobegniti.

PCF

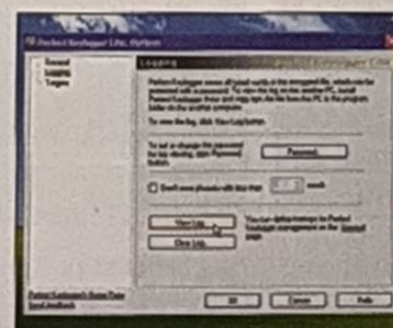
www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA!



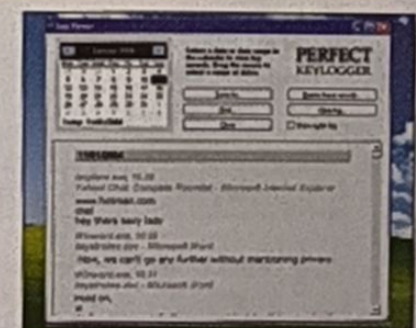
05 SPREMLJANJE Iz menija izberite **Logging** in kliknite **Password**, da zagotovite, da boste dnevnik lahko brali samo vi. Označite možnost **Phrases** in poskrbite, da se napačno natipkani znaki ne bodo po nepotrebnem shranjevali.



06 TARČA PC, ki se pogosto uporablja, bo hitro zapolnil dnevnik, zaradi česar boste težko našli tisto, kar iščete. Uporabite **Targets**, da določite aplikacije, ki naj jih program spremlja, kot so programi za takojšnje sporočanje, e-pošta in brskalnik.



07 DNEVNIK Kliknite na **View Log** in si oglejte podrobnosti o pritisnjenih tipkah, ki jih je program posnel. Vse, kar je bilo natipkano, je posneto, pa četudi je šlo le za vnos spletnega naslova v *Internet Explorer*ju.



08 SPREMLJANJE Na vrhu okna **Log Viewer** je koledar. Izberite dan, ki ga želite preveriti in prikazale se vam bodo želene informacije. Prikazano je ime aplikacije, vključno s časom in imenom okna, v katerega je bilo vpisano določeno besedilo.

▶ PAMETNI TELEFONI

ČEBELICE Z MOŽGANI?

O dlančnikih smo že nekaj povedali, o pametnih telefonih pa smo bili do sedaj prav nespametno tiho...

24-KARATNI

TRIK

>>> NAMESTITEV DATOTEKE EXE

Namestitev programa, ki vključuje izvršilno datoteko, je precej enostavna. Najprej preverite, če je datoteka klasična izvršilna datoteka. Dvokliknite nanjo in če vam računalnik javi napako pri zagonu, čes da datoteka ni mogoče zagnati, bo v redu. Nato skopirajte datoteko v dlančnik, bodisi v interni pomnilnik ali na pomnilniško kartico in jo zaženite od tam.

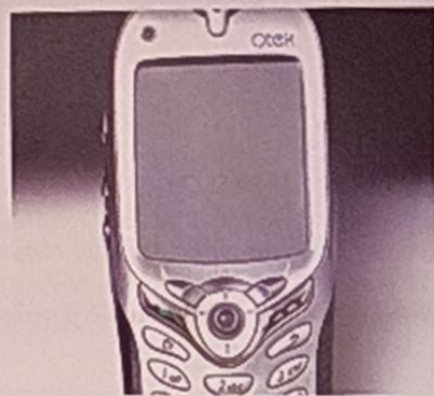
Prvo vprašanje, ki se vam je verjetno porodilo je, kaj sploh je pametni telefon. Gre za mobilni telefon in dlančnik v enem. Naslednje vprašanje bi bilo verjetno: "In v čem je torej finta? Zakaj naj ne bi uporabljal dlančnika in telefona? Konec koncev ju lahko povežem". To je seveda res, res pa je tudi, da imate iste informacije tako shranjene na treh mestih – v računalniku, dlančniku in telefonu. Če jih želite prirediti, ste prisiljeni osveževati podatke na vseh treh mestih naenkrat. To je seveda čista izguba časa, čas pa je danes žal denar. Isto velja za dostop do podatkov in predvsem na število naprav, ki jih morate nositi s seboj, če želite biti resnično mobilni. Pametni poslovneži bodo tako dobro izbrali, če se bodo odločili za pametno napravo.

Največja prednost pametnega telefona pred klasičnimi dlančniki pa je neposredna uporaba interneta na poti, ker je v vse pametne telefone vgrajen vmesnik tako za WAP, kot tudi za GPRS. Tako lahko svoje podatke osvežujete tudi preko interneta, če vaš računalnik omogoča takšno povezovanje, saj je sinhronizacija podatkov s tistimi na strežniku čisto eno-

stavna. Tudi tukaj bodo največ pridobili poslovni uporabniki, ki bodo tako vedno na tekočem z morebitnimi sestanki in obveznostmi, ki jih lahko njihov asistent sproti vnaša v računalnik, medtem ko so oni na poti.

Na trgu pametnih telefonov se bje isti boj med proizvajalci operacijskih sistemov, kot na trgu dlančnikov, le da tukaj Microsoft prevzema očitno vodstvo. Nova različica operacijskega sistema za pametne telefone je že na voljo, uporaba pa je enaka kot pri dlančnikih z Microsoftovim operacijskim sistemom. Namestitev vmesnika ActiveSync je klasično enostavna, saj vas skozi vodi čarovnik, po namestitvi pa lahko že priključite pametni telefon na računalnik in pričnete s prenašanjem podatkov. Nastavitev sinhronizacije je veliko, saj program omogoča sproti sinhronizacijo v določenih časovnih razmakih, ob določenih urah, ob priklopu pametnega telefona ali ročno. Vse, kar imate shranjeno v Outlooku, lahko prenesete na dlančnik, vključno z e-sporočili, le da morate v tem primeru poskrbeti za dovolj prostora v pomnilniku dlančnika.

Seveda se vam ob uporabi pametnega



"Če si tako pameten, p apovej, kdo bo letos evropski prvak v fuzbalu"

telefona še zdaleč ni potrebno omejevati le na programe, ki jih ponuja sistem, saj je bera brezplačnih programov in iger, prirejenih za tovrstne naprave resnično bogata. Tokrat vam bomo predstavili nekaj takšnih dobrot, naslednjič pa se bomo pozabavali z naprednejšimi možnostmi teh naprav. Vse našete programe lahko snamete z naše spletne strani

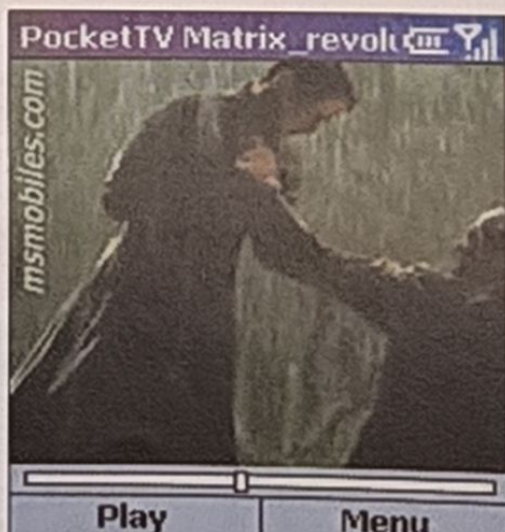
www.pcformatslo.net

PCF

>>> KAKO BITI PAMETEN? Nekaj zanimivih in zabavnih aplikacij za pametne telefone.



01 POCKET MUSIC Pocket Music je brezplačen predvajalnik zvočnih datotek, ki bo vaš pametni telefon spremenil v instant predvajalnik MP3. Seveda je za pravi užitek potrebno dokupiti pomnilniško kartico, na katero boste shranjevali posnetke, a je tak nakup že sam po sebi nujen, če nameravate s pametnim telefonom prenašati večje količine podatkov.



02 POCKET TV Pocket TV je majhen in zmogljiv medijski predvajalnik za pametne telefone, ki zna predvajati filme v formatu MPEG-1. Zna predvajati celo pretočni video z uporabo standardnih internetnih protokolov, če imate seveda dovolj zmogljivo povezavo. Pomnilniška kartica je seveda nujen dodatek.



03 DOOM Igra, ki je spremenila tok celotne industrije računalniških iger, je na voljo tudi za pametne telefone in dlančnike. Namestitev ni problematična, je pa priporočljivo, da med igranjem izklopite telefonski del naprave, ker je sistemsko precej požrešna.



Išči pametneje.
www.najdi.si

■ Internetni iskalnik

dnevno uporablja iskalnik Najdi.si 70.000 različnih uporabnikov, mesečno pa 400.000 različnih uporabnikov; išče po vseh SLO dokumentih (več kot 1.700.000 dokumentov)

■ Internetni imenik

omogoča iskanje po več kot 20.000 slovenskih in 2.000.000 tujih vpisih

■ Katalog avtomobilov

v njem so predstavljeni vsi modeli s slovenskega trga (več kot 1.850 modelov)

■ Poslovni register

"osebne izkaznice" vseh SLO poslovnih subjektov (več kot 170.000 organizacij)

■ E-mail imenik

največji imenik slovenskih e-mail naslovov (več kot 150.000 naslovov)

■ Multimedijski iskalnik

išče vse slike, glasbo in filme po SLO internetu (več kot 1.000.000 JPEG, GIF, MP3, AVI... datotek)

■ SMS

brezplačno pošiljanje SMS sporočil

■ Vici

10.000 vicev za vsako priložnost

■ Citati

7.000 citatov domačih in svetovnih modrijanov

■ E-razglednice

brezplačno pošiljanje elektronskih razglednic (več kot 600 motivov)

■ Iskalni voyeur

vpogled v tekoča iskanja na Najdi.si

Mraz vse ve

Odgovori na vaša vprašanja >> mraz@pcformatslo.net

GREGOR MRAZ



Javnomnenjska raziskava

Gregorjev težaven kviz

Vprašanja, ki se priležejo ob kosilu...

1 Katera od naštetih tehnologij bo prva zastarala?

- a) Trdi diski IDE
- b) Ožičena omrežja
- c) Vodilo PCI
- d) CRT monitorji

2 Koliko tranzistorjev se izdela vsako leto?

- a) 1 trilion
- b) 10 trilionov
- c) 100 kvadrilionov
- d) 1 kvintilion

3 Kateri kovinski element ima najnižjo električno upornost?

- a) Baker
- b) Bizmut
- c) Aluminij
- d) Zlatojald

4 In kateri ima najvišjo?

- a) Srebro
- b) Tungsten
- c) Žveplo
- d) Dva železna žebila, oddaljena za okoli 300m

5 Kaj morate storiti z e-pošto priponko, za katero ne veste, kaj natančno je?

- a) Odprete jo, da vidite, če je slučajno virus.
- b) Formatirate trdi disk.
- c) Pokličete Cipko, Cipko Lipko in Cipko Lipko Limpomponi in poveste mam.
- d) Žvite naprej.

Odgovori se skrivajo na strani 112!

PCF hiti na pomoč!

Ne glede na uro, dan v tednu in agregatno stanje, daje Gregor Mraz vse od sebe, da vas odreši največjih nadlog človeštva...

NADGRADNJA Popoln PC

Trenutno si lastim sistem s P4 1,7GHz, 512Mb pomnilnika in grafično kartico GeForce 3 s 64Mb pomnilnika. Rad bi kupil resnično dober računalnik, zato rabim tvoj nasvet – naj si omislim P4 3,2GHz ali Athlona XP 3200+? Sem učitelj, ki rad igra različne igre, od *Flight Simulatorja* do *Return to Cattle Wolfenstein*. Rad bi tudi, da bi moj novi računalnik zmožal poganjati prihajajoče igre, na primer *Doom III* in *Half-Life 2*. Kaj mi svetuješ? Jaka

Sklepam, da nisi učitelj angleščine (*Cattle Wolfeinstein*?). Prav tako verjetno nisi učitelj ekonomije, ker bi drugače vedel, da v bistvu sploh ni pomembno, kak sistem kupiš. Vsak sistem z 2,2+ GHz procesorjem in grafično kartico GeForce FX ali Radeon 9600+ bi moral biti dovolj za poganjanje iger, kot sta prihajajoča *Doom III* in *Half-Life 2* z vsemi vključenimi možnostmi. Igra, ki bi normalno delovala le na najhitrejšem računalniku na svetu, se najbrž ne bi najbolje prodajala, kaj praviš? Prav tako noben računalnik, ki ga kupiš danes, ne bo večno idealen za igranje, zato kar pozabi na "dolgoročno" naložbo.

OMREŽJE Težaven prenos

Imam velike težave pri povezovanju notesnika z namiznim računalnikom, da bi lahko prenašal datoteke. To opravilo bi naj bilo s čarovnikom bla-



zno preprosto – ja, pa še kaj. Računalnika sta povezana s križnim mrežnim kablom. Če to ni dovolj, mi povej,

KratekNasvet

Winchat je brezplačna aplikacija, ki je del Windows XP, omogoča pa pošiljanje tekstovnih sporočil vsem v vašem omrežju. Kliknite na Start > Run in vtipkajte winchat, da zaženete program. Kliknite na Conversation > Dial in izberite drugi PC. Če na njem teče Windows XP, bo drugi PC dejansko zazvonil.

kakšno kartico in kabel bi potreboval. Izgleda, da je težava v 1394

Net Adaptorju (mislim, da je to FireWire). Ali ga naj onemogočim? Bodi cinčen, bodi sarkastičen, lahko si celo nesramen, le pomagaj mi! Marko

Ha? Ti bi rad sarkazem in rešitev? Bravo. A bi lahko bil še malce bolj zahteven? A se ti zdi, da sem multipraktik? No, ker si res tako strašno poseben, ti bom serviral sarkazem, rešitev in rožnat trakec okoli obeh. No... tukaj nastopi problem. Sarkazem je že nekako šel, pri omrežjih pa je

WWW.GSM-CABLE.COM

podatkovni in servisni kabli za GSM aparate, dodatna oprema, IrDA vmesniki, slušalke, USB in avto polnilci, baterije, rezervni deli, bluetooth, servis rač. teh. trgovina MIŠKA, tel.: 04/20 14 480, e-pošta: info@gsm-cable.com

>>NAPAJALNIK

Škatla, ki vaš PC nabije z energijo.



STIKALO ZA VKLOP

Nadzoruje električno energijo, ki prihaja do napajalnika, ne pa tudi električne energije, ki se posreduje naprej. Napajalnik vedno ohranja 5V napajanja za osnovno ploščo. Ostale priključke vklaplja in izklaplja kar sama osnovna plošča.

VHODNA NAPETOST

Glavna naloga napajalnika je spreminjanje visokega izmeničnega toka, ki je primeren za prenos na velike razdalje, v nizkonapetostni enosmerni tok, ki ga za delovanje potrebujejo komponente računalnika. To počno transformatorji in usmerjevalci, in sicer na način, ki je jasen samo tistim, ki so v šoli pozorno poslušali.

VENTILATOR

Zakoni dinamike plinov pravijo, da vsako premikajočo se površino obdaja tanka plast medija, ki je statičen glede na površino. Dovolj majhni prašni delci se lahko zato nabirajo na lopaticah ventilatorja, ne da bi jih ta odpihnil.

TIHO DELOVANJE

Transformatorji ustvarjajo kar nekaj toplote, zato potrebujejo napajalniki ventilatorje, ti pa so glasni. Obstajata dva načina za utišanje. V nekaterih dražjih napajalnikih boste našli ventilatorje z obojkami, namesto takih z ležaji. Ti so tišji, a tudi bolj občutljivi na tresljaje. Drugi način je zniževanje napetosti, ko je PC nedejaven.

KABLI

Štirizični kablji s konektorji Molex so 12V linije, ki napajajo požrešnejše naprave, običajno diskovne in optične pogone. Drugi kablji se uporabljajo za napajanje različnih komponent osnovne plošče, prevajajo pa tok od 3V do 24V.

OHIŠJE

Kovinsko ohišje je ozemljeno, tako da se bo interni kratek stik sprostil skozi ozemljitvene žice in ne skozi vaše prste. Odpiranje ohišja je Slaba stvar, ker lahko poškodujete kondenzatorje, ki uravnavajo napetostne presežke. Napajalniki so lahko pod nevarno visoko napetostjo tudi do uro po tem, ko jih izklopite.

težje. Omrežja namreč nikoli ne delujejo pravilno, pogosto pa delujejo ne sploh. Pravilno diagnosticiranje napak v omrežjih je precej komplicirano in dolgotrajen postopek, zato ti na podlagi tako skopih informacij, kot si mi jih dal, preprosto ne morem dati zadovoljivega odgovora. Lahko ti pa dam nekaj koristnih napotkov. Pravilo številka ena pri omrežjih je: ne uporabljaj najcenejših rešitev. In cenejše rešitve od križno vezanega kabla ni. Omisli si torej pošteno

mrežno kartico (vmesniki, vgrajeni na osnovne plošče so sprejemljiva rešitev) in oba računalnika priklopi na kvalitetno vozlišče ali stikalo. Nato zaženi čarovnika za omrežne povezave in če stvar še vedno ne bo delovala, mi piši še enkrat.

IZMENLJIVI DISKI

Diski nagajajo!

Sem redni bralec in naročnik revije PC Format, pa še nisem videl odgovora na podobno vprašanje (pro-

blem), kot ga imam jaz. Moja konfiguracija je naslednja: procesor AMD 2600+, 1 Gb pomnilnika TwinMOS,

Kratek Nasvet

Če je vaš disk formatiran v NTFS, lahko možnosti mape nastavite tako, da se bodo kriptiranje in stisnjene datoteke obarvale modro. To pa vpliva le na datoteke, ki jih kriptira NTFS sam.

160Gb disk Maxtor S-ATA, osnovna plošča Abit AN7. Za prenos podatkov med računalniki uporabljam dva trda diska, 120Gb in 30Gb, ki sta vgrajena v prenosno ohišje, ki ima na prednji strani tudi stikalo za vklop. Dokler je bil v računalnik vgrajen navaden (IDE) disk ni bilo nobenih problemov. Ko sem prešel na disk S-ATA, mi na začetku javi napako "NTRDL is missing" (ali nekaj podobnega). Ponovno moram zagnati računalnik in pred tem še izklopiti stikalo na disku. Diska nimata aktivne particije in sta postavljena na drugi IDE v položaju "slave". V XP potem naknadno

FAQ

wimax

WIMAX Home

About WIMAX

Membership

Technical Information

Newsroom

Home | About WIMAX | Mem

Events

WIMAX Forum at WCA

View Presentations

Broadband Wireless World

WIMAX

Ali je to boljše izvedba Wi-Fi?

No, vsekakor je drugačna izvedba le-tega. WiMax je znan tudi kot IEEE 802.16, gre pa za nov standard za brezžična omrežja, ki bo omogočal prenose več sto megabitov v sekundi na razdaljah tudi do 50km.

Pa večja pasovna širina ne pomeni tudi višje frekvence?

Ne nujno. WiMax deluje v pasu od 2,5 do 2,7GHz, uporablja pa posebno tehnologijo za distribucijo pasovne širine preko različnih frekvenc, namesto da bi uporabljal eno samo.

Pa ni 2,5GHz frekvence mikrovalovne pečice? Saj nas bo scvrlo!

WiMax je veliko prešibak za kaj takega. Mikrovalovi se že tako ali tako uporabljajo za komunikacije na velike razdalje v omrežjih in baznih postajah za mobilno telefonijo.

Kaj je pri tem torej novega?

Nova ni izbira frekvence, temveč komunikacijski protokol, ki kodira signal. Zaradi nove tehnologije je WiMax veliko bolj pripravljen na premagovanje preprek, ker lahko primerja odzive različnih frekvenc in jih izključi. WiMax je tudi bolj primeren za prevajanje podatkov kot zvoka.

In kdaj bomo lahko kupili takšne kartice?

Standard bi moral biti potrjen, ko to berete, prvi izdelki pa bodo najverjetneje na voljo v začetku naslednjega leta. Po vsej verjetnosti pa ne bodo namenjeni doma postavljenim omrežjem.

Zakaj ne?

Na voljo bodo pasovne širine, za katere najverjetneje ne boste želeli plačati. Velik domet tudi pomeni, da lahko z eno samo anteno WiMax ogrozite veliko Wi-Fi dostopnih točk v urbanih okoljih, opremo pa proizvaja eno samo podjetje.

Čemu je potem namenjen?

Gre za odličan način za omogočanje širokopasovnih povezav. Ker gre za precej majhno investicijo, lahko nova podjetja preprosto postavijo nekaj anten in si prisvojijo precejšen del trga, ki si ga sedaj delijo ponudniki ADSL in kabelskih povezav. To seveda pomeni večjo konkurenčnost in nižje cene.

VEČ KOT PROTIVIRUSNA ZAŠČITA



Zaklenite vaše podatke s Panda Platinum Internet Security

- antivirus
- anti spam
- anti spyware
- anti dialer
- firewall
- web content filtering

Tehnična pomoč v slovenščini
24 ur in 365 dni.

GENERALNI ZASTOPNIK ZA SLOVENIJO:

Ribera d.o.o., Stari trg 5a, Trebnje; 07/34-61-020; www.ribera.si; ribera@ribera.si

uporabim zaznavanje sprememb strojne opreme in diska lahko uporabljam. Kaj naj torej naredim, da bom diska imel lahko priključena pred nalaganjem Windows XP, kot sem jih imel prej?

Marko

V bistvu gre pri tebi za prav zanimiv problem. Očitno sta bila tvoja izmenljiva diska (ali vsaj eden od njiju) nekdanja sistemska diska in imata še vedno zapisan glavni zagonski zapis (MBR – Master Boot Record). Žal ti moram povedati, da lahko napako odpraviš samo tako, da popolnoma zbrišeš vsebino obeh diskov (najboljši za to je *Partition Magic*) in na obeh postaviš logični particiji.

SHRANJEVANJE S SPLETA

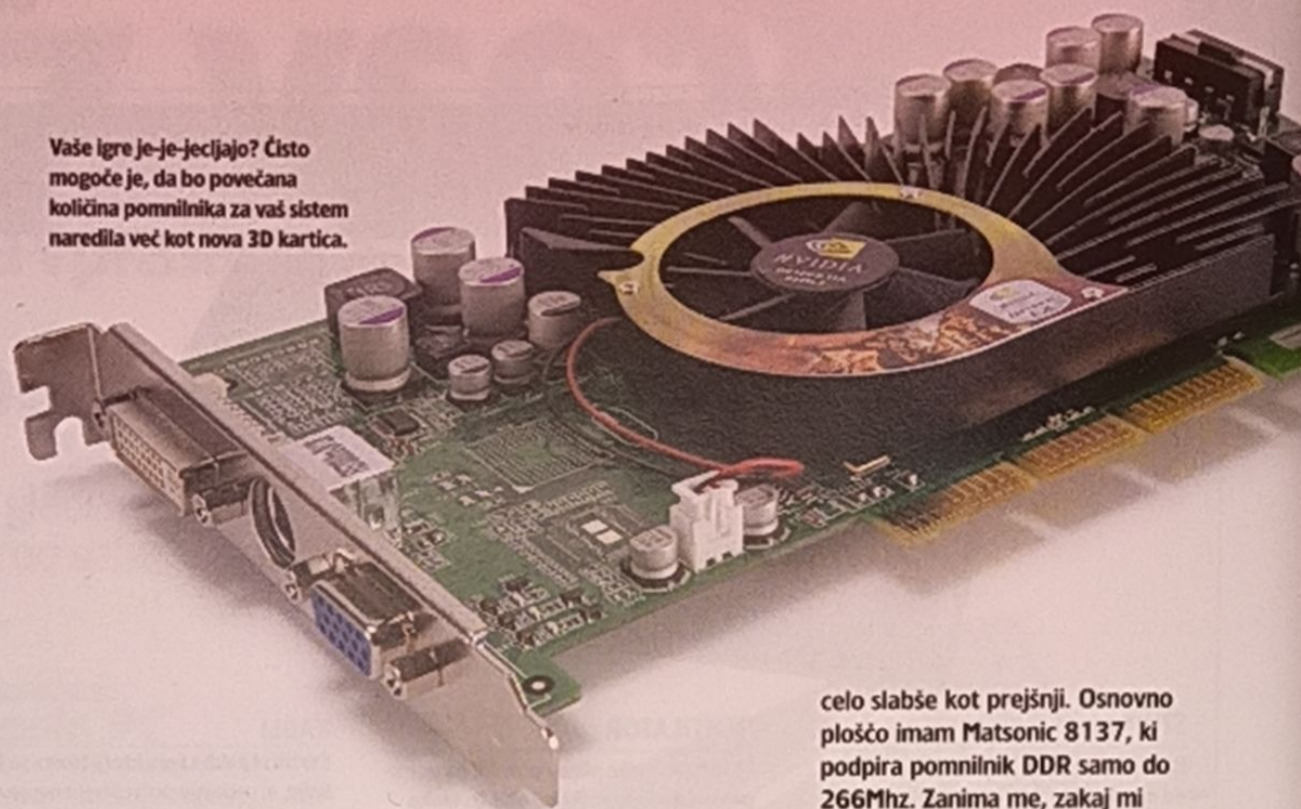
Zmešani brskalniki

Ali mi lahko odgovoriš na eno vprašanje v zvezi s shranjevanjem? Če hočem shraniti kakšno stran, me kar vrže iz brskalnika (*Internet Explorer*). Isto je tudi s slikami, ki bi jih rad shranil. Poskusil sem že z drugimi brskalniki, kot sta *Opera* in *Mozilla*, a pri vseh je enako. Izjema je le *Netscape 6.2*, v katerem lahko stran sicer shranim, a me odjavi, ko jo želim odpreti. Računalnik sem temeljito pregledal za viruse, spywarom in drugimi podobnimi programi, pa ni ničesar. Kaj mi je storiti?

Tadej

Na to vprašanje pa ni lahko odgovoriti, ne da bi dejansko videl računalnik. Lahko da je problem v programih samih oziroma v kakšni globalni nastavitvi v Windows, bolj verjetno pa je, da imaš varnostne nastavitve v protivirusnem

Vaše igre je je-jecljajo? Čisto mogoče je, da bo povečana količina pomnilnika za vaš sistem naredila več kot nova 3D kartica.



programu ali v samih brskalniki nastavitve tako, da ti tega ne dovoljujejo.

GRAFIČNA KARTICA Nenavaden AGP

Imam težave z mojim PC-jem, pa sem pomislil, da mi lahko ti pomagaš, ker si car. Hitrost vodila AGP sem namreč zvišal s 4x na 8x (imam Radeona 9600 Pro), ko pa zdaj vklopim računalnik, pa se najprej čisto lepo zažene, ko pa se prikaže zaslon "Windows XP Home Edition is now loading", pa po nekaj sekundah slika z zaslona izgine in je edini znanilec zagona pozdravna glasba iz Windows.

Imam osnovno ploščo NF7, procesor AMD 2600+, 2 x 256Mb pomnilnika, 120Gb disk in ATI Radeon 9600 Pro.

Rojc

Heh... ena od rešitev je vsekakor ta, da znižaš hitrost vodila AGP na prejšnjo vrednost. A ti ta verjetno ne diši preveč, ker drugače ne bi spreminjal nastavitev. Najbolje bo, če nadgradiš BIOS tako na osnovni plošči, kot na grafični kartici, s čimer boš odpravil morebitne združljivostne težave. Lahko pa poskusiš celo z malenkostnim (ampak res malenkostnim!) zvišanjem voltaže vodila AGP.

POMNILNIK Pomniti ali ne?

Moje vprašanje se nanaša na pomnilnik. Pred kratkim sem kupil 256Mb pomnilnika DDR400 (pred tem pa sem imel 384Mb pomnilnika PC133). Novi pomnilnik sem kupil zato, ker sem mislil, da bo računalnik deloval hitreje kot s prejšnjim. Potem pa sem ugotovil, da novi pomnilnik dela enako oziroma včasih

celo slabše kot prejšnji. Osnovno ploščo imam Matsonic 8137, ki podpira pomnilnik DDR samo do 266Mhz. Zanima me, zakaj mi pomnilnik ne deluje hitreje. Je problem plošča, ki podpira počasnejši pomnilnik ali bi moral kaj spremeniti v nastavitvah ali pa je problem v čem drugem.

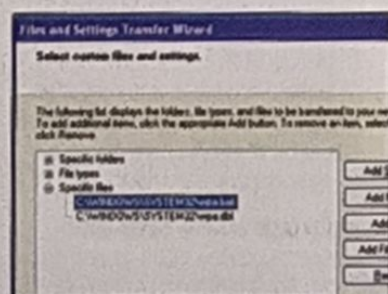
Igor

Kratek Nasvet

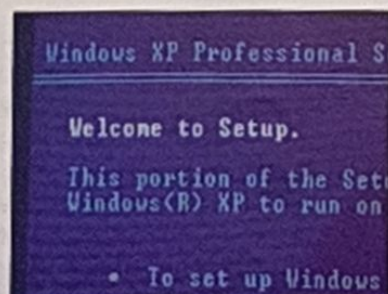
Če želite samodejno prilagoditi stolpce v Explorerju, premaknite kazalec miške do meje med stolpci, dokler kazalec ne spremeni oblike, nato pa dvokliknite. Če istočasno držite še tipko [Ctrl], se bodo vsi stolpci prilagodili najdaljšim vnosom.

Problem je osnovna plošča. Prodaj jo komu za nekaj tisočakov in si omisli kak

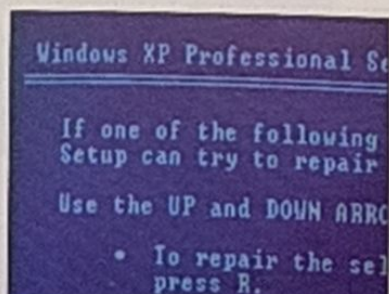
>>POPRAVLJANJE WINDOWS XP Kako lahko ponovno namestim Windows brez formatiranja trdega diska?



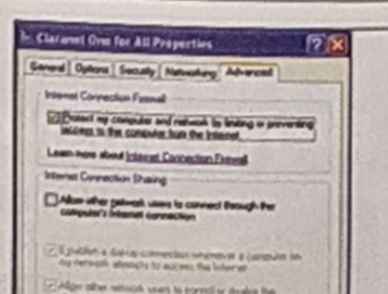
01 Namestitev s popravljanjem namesti sistemske datoteke, aplikacije in nastavitve pa pusti pri miru. Za vsak primer ustvarite varnostne kopije datotek in aplikacij, ki jih nimate na CD-jih. Na varno skopirajte tudi ključ za aktivacijo Windows iz c:\windows\system32\WPA.DBL in WPA.BAK.



02 Zaženite računalnik s CD-ja XP. Mogoče boste morali pred tem spremeniti zagonsko zaporedje v BIOS-u. V pozdravnem zaslonu pritisnite [Enter], da se začne namestitev Windows XP. Ne pritisnite [R] za popravljanje Windows XP s konzolo Recovery.

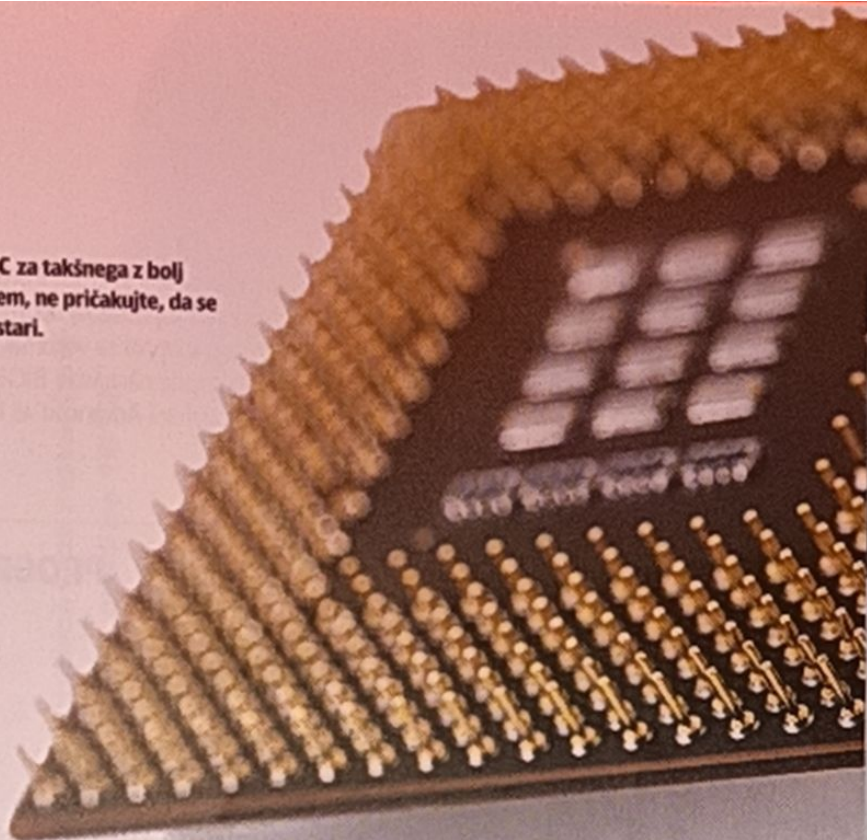


03 Sprejmite pogoje licenčne pogodbe in Windows bo poiskal obstoječo namestitev. Izberite zeleno možnost in pritisnite [R] za začetek namestitve. Če Repair ni ena od možnosti, vaše namestitve verjetno ni mogoče popraviti, tako da bo potrebna sveža namestitev.



04 Ko se računalnik ponovno zažene, ne pritisnite tipke za zagon s CD-ja. Namestitev se bo nadaljevala, kot bi na sveže nameščali sistem, obdržali pa se bodo vsi vaši podatki, aplikacije in ključ v registru. Preden aktivirate Windows omogočite požarni zid, da se ubranite črva Blaster.

Če zamenjate vaš PC za takšnega z bolj živahnim procesorjem, ne pričakujte, da se bo obnašal kot vaš stari.



pošten model. Z novo in zmogljivejšo ploščo bo bolje deloval celoten sistem, ne le pomnilnik.

SISTEM Gora vprašanj

Pozdravljen Gregor. Imam nekaj problemov, ki jih ne znam rešiti sam, zato te prosim za pomoč.

1. Kje bi še lahko kupil procesor Pentium III 1,4 Ghz/ 512Kb L2/ 133 FSB za strežnike. Kakšna je sploh razlika med P3 1,4 Ghz za strežnike in navadnim P3 1,4 Ghz. Oba imata isti prvonivojski in drugonivojski predpomnilnik, FSB...
2. Zakaj mi igra Global Operations teče komaj z 19fps pri resoluciji 800 x 600 in srednjih nastavitvah, Project IGI pa komaj s 30fps na 1024 x 768 in visokih nastavitvah. Imam grafično kartico Leadtek GeForce 4 Titanium 4200/ 64 DDR in najnovejše nVidiine gonilnike.
3. Odločil sem se za nakup grafične nVidia GeForce FX 5900 Ultra. Imam AGP 4X in 250W napajalnik. Zanima me kakšen napajalnik rabim, da bom zadevo sploh lahko priklopil. Ali bo 250W zadostovalo?
4. Velikokrat se mi noče računalnik

povezati na strežnik Cyber IN 1.5 Online pri Counter Strike 1.5. Najprej napiše "connecting", nato pa trikrat "retrying". Pri Quake 3 Arena pa "awating gamestate" in nič se ne zgodi. Imam 4Mbit ADSL.

Kratek Nasvet

Če želite predogled datotek mpeg vključiti v priročni meni, do katerega dostopate z desnim klikom miške, izberite Start > My Computer > Tools > Folder Options > File Types. Iz seznama izberite MPEG in kliknite na Advanced > New. Pod Action vtipkajte Preview, pod Application pa c:\windows\system32\mplay32.

Pa še moja konfiguracija: Osnovna plošča QDI Advance 10T - Socket 370, procesor Celeron 1,3GHz, GeForce 4 Ti 4200/ 64Mb DDR/ AGP 4X, 768 SDRAM-a, 250W napajalnik, Win XP Pro Svlt

Pa gremo lepo po vrsti: Za nakup pro-

cesorja se obrni na katero koli računalniško trgovino. Razlika med klasičnim Tualantinom in Xeonom, torej med "navadnim" in "strežniškim" procesorjem je predvsem v tem, da ima slednji čisto drugačno arhitekturo, ima podporo za multiprocesiranje (za delo v večprocesorskih sistemih) in še celo vrsto drugih lastnosti, ki so pomembne za strežniške sisteme.

Razlogov, da ti igre tečejo prepočasno, je lahko milijon, pa še kak zvrten, tako da ti brez kukanja v tvoj računalnik ne morem dati zadovoljivega odgovora. Pogosto so glavni krivec prav gonilniki ali nezdružljivost le-teh z gonilniki kakšne druge naprave, še posebej osnovne plošče. Nadgradi gonilnike za oboje in pogledaj, če bo kaj bolje.

Pri napajalnikih pa je tako - zmogljivejši kot je, bolje je. Najbolje jo boš odnesel, če si omisliš kak kvaliteten, vsaj 400W napajalnik. 250W pa je vsekakor premalo za stabilno delovanje sistema. Ker ne igras nobene od naštetih iger, ti bom tudi pri povezovanju na strežnik težko pomagal, je pa res, da gre za težave pri vzpostavljanju osnovne komunikacije med

POMOČ S FORUMA

PCFormat

www.pcformatslo.net/forum

Imam dva diska, eden je primary master (80GB), drugi pa primary slave (10GB). Problem je sledeč: Vse dela normalno, dokler ne ugasnem ali resetiram računalnika. Ko se ponovno prižige, mi ne zazna 10GB diska, Windowsi pa se dolgo zaganjajo. Če zatem še enkrat resetiram računalnik, mi še prvega diska ne zazna (80GB), zato moram izklopiti računalnik iz štruma in ga ponovno priklopiti, potem pa spet dela vse normalno., dokler spet ne ugasnem računalnika... Namesto enega diska sem poskusil priklopiti cd-rom, pa je isto. Poskusil sem tudi IDE kabel priključiti na secondary IDE kanal. **PROSIM ZA POMOČ!!!**

Roky

Če je IDE kabl zanc pol verjetno nebi delal. Nared en poizkus. Izsteki CD-rom pogone iz štruma in če bo potem mašina čisto lepo delala potem je napajalc kriv. Če še vedno ne dela zamenjaj IDE kabel (s tistim od cd romov) ali pa priključi vsak disk na svoj IDE (lahko da je kontroler na matični šel rakom živžgat) in še kakšne take kombinacije.

Leopold

TECH TRADE

www.techtradecenter.si
tech.trade@siol.net

Tel: 01 / 434 01 08
Fax: 01 / 434 01 09



VIDEONADZOR NA OSEBNEM RAČUNALNIKU! GEOVISION PCI KARTICE ZA VIDEO NADZOR za 4/6/8/ kamer
* za 4 kamere...samo 65.900,- * za 6 kamer...samo 75.900,-
MINTRON BARVNA KUPOLASTA KAMERA 83KR11... samo 27.900,-
MINTRON DNEVNO/NOČNA IR KAMERA (Vidi 10m v popolni temi!)...samo 39.900,-
OHIŠJA MODNIH OBLIK Z NAPAVALNIKOM Že od 7.490,- **SIT DALJE!**
CD MEDIJI E-proformance 80min/ 25 kosov...samo 1.690,-
TV KARTICA + RADIO AVERMEDIA AverTV Go 007... samo 10.960,-
USB FLASH DISK (oblečen v gumo, vodo-odporen)...samo 11.320,-
FLASH MP3 PREDVAJALNIK + DIKTAFON + RADIO (Zaradi svoje majhnosti je idealen kot obesek za na ključ! Uporablja LCD zaslonček ter ima 128MB spomina. Odlikujejo ga 3 enote v eni! Lahko je mp3 predvajalnik, lahko je digitalni diktafon ali radio sprejemnik)...samo 22.560,-
Vse cene so v SIT z DDV!

105.2 MHz

USTAVI SE!

ANTENA SMS

Pošlji SMS z geslom R ANTENA, na številko 041 300 300 in izveš naslov skladbe in izvajalca, ki se trenutno predvaja.

SMS RADAR

Pošlji besedilo LRADAR na številko 1919 in dobi boš sms z lokacijami najbližjih radarjev po Sloveniji. Samo Ljubljana - RALJ pošlji na 1919.

ANTENA RDS

Preberi kaj poslušáš! Podatki o skladbi na RDS-u!

USTAVI SE!

NA FREKVENCI

105.2 Mhz

RADIO ANTENA

105.2 Mhz

Vedno zažge...

GLASBENE ŽELJE

01 242 90 90

FILMSKI FORUM

01 242 90 91

SMS NABIRALNIK

041 300 300

TRŽENJE

01 242 56 36



PC



DEZIN

Format_{OR}

Številka 15

ANDREJ "GRAJSKI" BELINA



OKO ZNANOSTI

Dezinformator se trudi in skrbi za razvoj in znanost.
O, da – a smo že omenili nagrade?

SKLAD ZA ZNANOST IN KULTURO DEZINFORMATORJA (SZKD) objavlja v skladu s 6. členom/3.odst. ustanovnega akta:

URADNI RAZPIS ŠTUDIJ ZNANSTVENIH VSEBIN

Ker smo pri Dezinformatorju zelo zagreti za napredek človeške znanosti, smo se odločili za razpis, ki bi kril področje naše majhne države in dal možnost donacije/stipendije še morda neodkritim znanstvenikom – specialistom iz naslednjih področij:

GENETSKI BIOINŽENIRING

Poiščimo gen, ki je odgovoren za nadpovprečne rezultate v igranju slačipokra

Napišite študijo o genu z opisi, klasifikacijami in vso potrebno dokumentacijo. Kakšna fotografija ali dve ne smeta manjkati.

Genetsko spremenjeni za branje PCF-ja

Če ste antitalent za splošno znanost, ste pa posebej ali kakor koli drugače izstopate iz množice, nam pošljite fotografijo, kako berete PCF. Namig: seveda običajna fotografija ne bo zagotavljala ne vem kako dobrih rezultatov ali sprejema.

BIOLOGIJA Z ELEMENTI FIZKULTURE

Eksemplarna biološka fizkultura: naredite petsto sklec v petih minutah

Rojen vojak? Mož z železnimi rokami? Ali mož z nenormalno visokim čelom, ki se je domislil alternative? Dajte nas presenetiti tukaj. Vsi komaj čakamo na alternativo.

Darwin je živel v zmoti

Je evolucija res samo urbani mit? Če ste tega mnenja in lahko svojo trditve neomajno dokažete, se odločite za to študijo. Dokažite dvajsetim milijonom biologov, antropologov in ostalih logom, da se pošteno motijo in naj čim prej spremenijo poklic.

RAČUNALNIŠKE, ELEKTROTEHNIČNE VSEBINE

Ali je smiselno obdržati format disket Double Density (DD)?

Podjetje iz Zgornjega Loga uporablja diskete z "dvojno gostoto" zapisa, medtem ko podjetje iz Spodnjega Loga uporablja diskete z "visoko gostoto" zapisa. Podjetje iz Zgornjega Loga bo sponzoriralo masno nagrado tistemu, ki bo dokazal trditve, ki jim odgovarja. Kar koli to že pomeni.

Raziskovalno delo: Ali žarnica v hladilniku ugasne, ko zapremo vrata?

Vprašanje, ki nas muči vse iz časa pradednine. Dokažite da je starodaven problem v celoti rešljiv in neizpodbitno dokažite svojo trditve. Naj teorija kruh postane!

KUHARSKE IN ZGODOVINSKE VSEBINE

Perfektni marelčni cmoki brez aditivov in genske manipulacije

Pisci kuharskih receptov se motijo... Pokažite jim, kako se reči streže. Seveda zahtevamo materialni dokaz – cmoke zapakirajte v lično škatlo in jih pošljite kar na naš naslov. Ocenjevali bomo predvsem izgled. Iz čisto sanitarnih razlogov.

Spoznal sem Mrzovo temno plat... in preživel

Pričakujemo vašo različico zgodovinskega dogodka, kot ste ga imeli priliko doživeti nekateri. Če ga niste, to še ne pomeni, da ga ne smete opisati. Saj vsak zgodovinar tudi ni videl gradnje egiptovskih piramid, pa vseeno piše o tem.

RUMENI TISK IN RELIGIJA

Sara BO rodila Jezusa

Predvsem razložite, zakaj je prišlo do zamude, kako se stvari trenutno odvijajo in kdaj (in predvsem zakaj) lahko pričakujemo velik dogodek. Seveda poleg dokaznih materialov pričakujemo obsežne DNK izvide o dokazu o očetovstvu ter vso kramo, ki spada zraven.

Vodič: kako fotografirati NLP

Vsakič ko slišimo, da je komu uspelo fotografirati NLP, trznemo od prikrte jeze. Kako hudiča lahko to uspe VSAKOMUR, samo nam ne? Pričakuje se podroben vodič s slikovnim materialom ter enostavno razlago po korakih.

PC DEZINFORMATOR,

SKLAD ZA ZNANOST IN KULTURO DEZINFORMATORJA

V Kopru, dne 27.3.2004

PRAVILA

- Pravila za sodelovanje na razpisu so tokrat nekoliko strožja.
- Vsak kandidat ali skupina morajo najprej izbrati vsebino iz enega od področij.
- Vaše dizertacije pa je potrebno poslati v eni od naslednjih oblik (če ni posebej zapisano):

- pisno
- tonski ali video posnetek
- animacija v Flashu
- fotografija

Tokrat bo nagrajenih kar pet najboljših dizertacij. Ker razumemo, da je študija izjemno obsežno in zahtevno delo, imate tokrat kar 2 (beri: dva) meseca časa, da odpošljete vašo nagrado na naslov: PC FORMAT, Trg Revolucije 2, 2000 Maribor ali pisma@videotop.si

NAGRADE

Še enkrat: razumemo, da je v tovrstne študije potrebno vložiti veliko časa, truda in znanja, zato bom sam kot urednik Dezinformatorja skopuškem kolegu in uredniku g. Hancmanu osebno zagrozil z obsežnim povišanjem Dezinformatorjevega sklada za nagrajevanje. V nasprotnem primeru sodelavci Dezinformatorja (vsaj člani sindikata) razglasimo opozorilno stavko.

Torej nič več sentimentalnih Gregorjevih spodnjic (katerih smrada smo se, medtem ko so čakale na slavnostno podelitev, že tako navadili, da jih je Barbara premaknila v avto in jih sedaj uporablja kot dišečo smrekico), prastarih, ozelenelih Aljošinih kremšnit in podobne šare.

Govorim o pravih nagradah. Slišiš tam zgoraj? Aljoša? Najmanj pet jih hočemo.

No, ostali, bolj uradni pogoji uporabe so še naštetih spodaj.
Vso srečo!

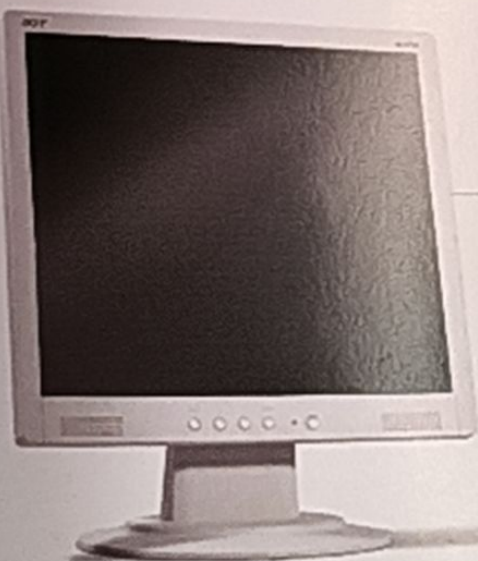
Bodi bof.

BOF

Building Of Fun

BOF, BTC City, Ljubljana / BOF, TC Supernova Kranj

Novi lepši svet elektronike

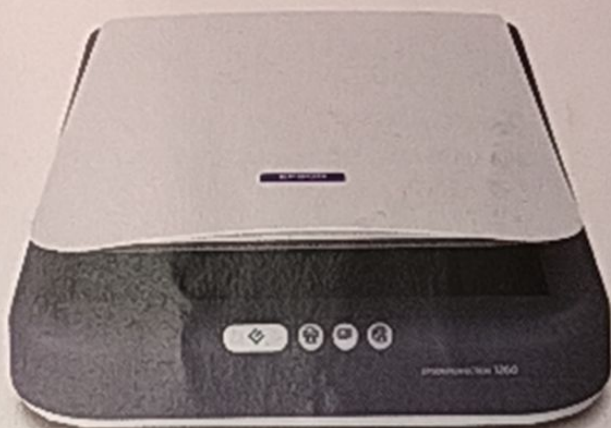


17" LCD monitor ACER

1713

99.990 sit

- 17" zaslon
- 1280 x 1024
- tehnologija zaslona TN+FLIM
- svetlost 300 cd/m2
- prikaz 16,2 milijona barv
- kontrast: 450:1
- vertikalne frekvence: 56-75 Hz
- horizontalne frekvence: 31,5 - 80KHz
- vidni kot (H/V): 140° / 130°
- analogni VGA priključek (D-sub)
- mere 378 x 396 x 159,5 mm
- masa 5,6 kg



Optični čitalnik EPSON

PERFECTION 1260

14.990 sit

- 1200 x 2400 dpi z EPSON MicroStep Drive, 48 bitna barvna globina

Grafična kartica ASUS

9600 XT

48.990 sit

- ATI Radeon VPU 9600XT
- video pomnilnik 128 MB 600 MHz (300 MHz DDR)
- delovni takt 500 MHz
- RAMDAC 400 MHz
- AGP 8x, 4x, 2x
- 128-bitno vodilo
- video/TV izhod in vhod
- VGA in dodaten DVI priključek z VGA pretvornikom
- vsi dodatki za priključitev vseh video naprav
- ločljivost do 2048x1536 točk
- ATIjeve napredne tehnologije (SMARTSHADER, SMOOTHVISION, FULLSTREAM, VIDEOHIDER)
- tehnologija HYDRVISION za nadzor več zaslonov istočasno
- podpora tehnologijam Microsoft® DirectX 9 and OpenGL 2.0
- dodatna programska oprema: videorekorder, videonadzor



Grafična kartica CANYON R9600 PRO

128 MB / 128 bit DDR pomnilnika, TV + DVI

29.990 sit

Grafična kartica CANYON R9600 XT

128 MB / 128 bit DDR pomnilnika, TV + DVI

42.990 sit

i svetovanje

Najboljše za vaš dom in žep.

Ob tako obsežni ponudbi, razstavljeni v prodajnem prostoru centra BOF, je verjetno težko izbrati najprimernejši televizor, glasbeni stolp, računalnik in ostalo opremo za vaš dom. Naši svetovalci vam bodo s strokovnimi in življenjskimi nasveti pomagali do pravega izbora, ki bo povsem odgovarjal vašim potrebam, željam in zmožnostim.

dostava financiranje montaža inženiring

PISARNA DOMA PRENOSNIKI ZABAVA DOMA OSEBNA NEGA KUHANJE BELA TEHNIKA CD DVD **www.bof.si**

BOF Ljubljana, delovni čas, trgovina: pon-sob: 9 - 21, bar / CD shop: pon-sob: 9 - 01, ned: 17 - 23 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Koloseja), Ljubljana
BOF Kranj, delovni čas, trgovina: pon-pet: 9 - 20, sob: 9 - 19, bar / CD shop: pon-sob: 9 - 23 / BOF, TC Supernova Kranj, Stara cesta 25, Kranj

DARILO!!!

Vsem kupcem PCPlus računalnikov podarimo PCPlus DVD:



- s 5 licenčnimi IGRAMI
- pisarniškim paketom OpenOffice.org
- operacijskim sistemom Linux
- Pinnacle preizkusnimi programi

PCplus®

V primeru upravljanja garancije računalnika in periferne opreme, ki jo zagotavlja PCPlus, vam bomo zagotovili tudi hitro in učinkovito rešitev. **PCplus PRIVILEGE servis** 090 71 70 (plačilo po prijavi)

OSEBNI RAČUNALNIKI

	i-family	i-net	e-office	e-machine	gamer TV Tuner	magic TV Tuner	Dream machine TV Tuner
Procesor:	Intel® Celeron® 2.4 GHz	AMD Athlon 2000+	Intel® Celeron® 2.6 GHz	Intel® Pentium® 4 2.667 GHz	AMD Athlon XP2600+	AMD Athlon XP 2600+	Intel® Pentium® 4 2.667 GHz
Osnovna plošča:	Asus P4S533-MX	Asus A7N8X-VM	Asus P4S533-MX	Asus P4S533-MX	Asus A7N8X	Asus A7N8X	Asus P4PE-X
Pomnilnik:	128 MB DDR	256 MB DDR	256 MB DDR	256 MB DDR	512 MB DDR (PC2700)	512 MB DDR (PC2700)	512 MB DDR (PC2700)
Trdi disk:	40 GB 7.200 obr	60 GB 7.200 obr	60 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	120 GB 7.200 obr	120 GB 7.200 obr
CD/DVD-RW pogon:	---	---	---	---	CD-RW	CD-RW	---
DVD pogon:	---	---	---	---	DVD	DVD	DVD-RW
Grafika:	integrirana	integrirana	integrirana	integrirana	Radeon 9200SE 128MB DDR TVO	Radeon 9200 256MB DDR TVO	Radeon 9200 256MB DDR TVO
Zvok:	integrirana AC97 audio	integrirana AC97 audio	integrirana AC97 audio	integrirana AC97 audio	integrirana 6 kanalni	integrirana 6 kanalni	integrirana 6 kanalni
Tipkovnica:	PCPlus tipkovnica	PCPlus tipkovnica	PCPlus tipkovnica	PCPlus tipkovnica	PCPlus tipkovnica	PCPlus tipkovnica	PCPlus tipkovnica
Miška:	miška 3 tipke, s kolesčkom	miška 3 tipke, s kolesčkom	miška 3 tipke, s kolesčkom	miška 3 tipke, s kolesčkom	miška 3 tipke, s kolesčkom	miška 3 tipke, s kolesčkom	miška 3 tipke, s kolesčkom
Zvočniki:	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W
Modem:	---	---	---	---	---	---	---
Mrežna kartica:	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
TV tuner:	---	---	---	---	TV kartica	TV kartica	TV kartica
	86.900,-	109.900,-	109.900,-	139.900,-	139.900,-	169.900,-	219.900,-

Belinea

Super ugodne promocijske cene!

Hansol

	Belinea model 10 15 36	Belinea model 10 17 15	Belinea model 10 30 26	Belinea model 10 60 75	720E/730E	730ED	LCD TV - HW1710
Ločljivost:	1280x1024 / 75 Hz	1280x1024 / 75 Hz	1024x768 / 85 Hz	1280x1024 / 85 Hz	1024x768/85Hz	1024x768/85Hz	1024x768/85Hz
Velikost pike:	0,297 mm	0,264 mm	0,26 mm	0,26 mm	0,28mm	0,24mm	0,24mm
Kontrastno razmerje:	400:1	450:1	---	---	---	---	450:1
Zvočniki:	---	---	---	---	---	---	---
	79.900,-	99.900,-	26.900,-	39.900,-	28.900,-	33.900,-	199.900,-

NEC/MITSUBISHI

PINNACLE SYSTEMS

	Accusync 71VM	Accusync 91VM	Diamond plus 93SB	Diamond plus 230SB	STUDIO 9	STUDIO PCTV	STUDIO PCTV Deluxe
Ločljivost:	1280x1024 / 75 Hz	1280x1024 / 60 Hz	1024x768 / 85 Hz	1920x1440	---	---	---
Velikost pike:	0,264 mm	0,294 mm	0,25-0,27mm	0,24mm	---	---	---
Odzivni čas:	16ms	25ms	---	---	---	---	---
Zvočniki:	---	---	---	---	---	---	---
	119.900,-	189.900,-	89.900,-	199.900,-	25.900,-	16.900,-	72.900,-

ivama

e-yama

	ProLite E430-W	Vision Master 1451	Vision Master PRO 513	17JN1	VERSIA C160	VERSIA M400
Ločljivost:	1280x1024/75Hz	1600x1200	1920x1440	1280x1024	15.1"	15.1"
Velikost pike:	0,264 mm	0,26mm	0,24mm	0,264 mm	---	---
Kontrastno razmerje:	350:1	---	---	450:1	---	---
	119.900,-	49.900,-	159.900,-	115.900,- 99.900,-	259.900,-	349.900,-

NEC

Nižje cene projektorjev!

	NEC VT 46	NEC VT 460K	NEC VT 560
Ločljivost:	800x600	800x600	1024x768
Svetlost:	1200 ANSI lumnov	1800 ANSI lumnov	1300 ANSI lumnov
Kontrastno razmerje:	400:1	400:1	400:1
Velikost projekcije:	21"-300"	21"-300"	21"-300"
Daljniski upravljalac:	---	---	---
Zvočnik:	1W mono	1W mono	1W mono
Torbica:	---	---	---
Teža:	2.9 kg	2.9 kg	2.9 kg
	269.900,- 244.900,-	349.900,- 309.900,-	414.900,- 354.900,-

PCplus

Akcija

Prenosnik PCplus

LCD zaslon 15.1" Intel Celeron 2.6 GHz Spomin 256MB, 30GB disk, Combo CD-RW/DVD, 56k V.90, 5x USB 2.0, LAN 10/100, TV-out (S-video), Li-Ion baterija, Programi Nero Burning ROM + Power DVD

239.900,-

PRODAJNA MESTA:
HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUĐNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96
M.SOBOTA: 02/539 12 70
CELJE: 03/425 25 57

METALING d.o.o.
CELJE: 080 10 01
www.trgovina.metaling.si

MEDIA DOM
M. SOBOTA: 02/53 48 335

Centri Interpar
Quelle katalogska prodaja

PCS computers
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
ORMOŽ: 02/741 16 09

Moler Rač. inženiring
PINKA: 05/757 11 50

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190
KRANJ: 04/20 15 850

MPRINT d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00

Avto-izliv
VRHNIKA: 01/750 21 13

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

TC Markur
TC Hudinja, CE: 03/54 32 71
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 126
TC Ljubljana: 01/52 00 822
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 042
TC Primorsko, KR: 04/20 17 838
TC Nova Gorica: 05/33 11 256

www.pcplus.si